PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

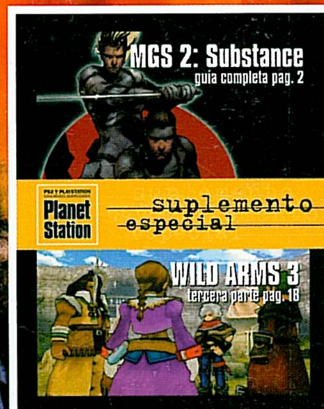


Planet Station

NÚMERO 54 | ESPAÑA 2,45 EUROS

Sorteamos 15 juegos Silent Hill 3 100 Flash Stickers Spy Kids 2 10 Camisetas aromáticas





SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO



2 pósters de regalo

▶ ENTER THE MATRIX
¡Matrix mía, qué juego!

DYNASTY WARRIORS 4
JAK II: RENEGADE
EYETOY: PLAY
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
DEF JAM VENDETTA
DUNGEONS & DRAGONS HEROES
SPEED KINGS
GALERIANS: ASH
SYBERIA
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

▶ DARK CHRONICLE
Arreglando el mundo

▶ TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Cariño, ¿te falta mucho?

▶ SILENT HILL 3
Sustos al por mayor

Outbreak y Dead Aim visitarán PS2

RESIDENT EVIL



EN ZONA DVD: Spy Kids 2 ■ Animatrix ■ Vampire Hunter D: Bloodlust ■ El Caso Bourne ■ Easter Eggs

PLANETSTATION 54
JUNIO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
Web www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Victor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Albert Montserrat, Leticia Bazo

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**

despegue

Para que nos vamos a engañar, la traición de Capcom al llevarse la saga *Resident Evil* a GameCube nos dolió, pero por suerte la compañía japonesa no va a dejar del todo desamparados a los fans de los zombies gracias a algún que otro lanzamiento en PS2 perteneciente a su mítica serie de *survival horrors*. De todo ello os hablamos en el reportaje especial que os hemos preparado este mes, pero no hemos querido olvidarnos de sagas que siempre se han mantenido fieles a nuestra querida bestia negra, y ahí tenéis los ejemplos de la segunda parte de *Dark Cloud* o de la inminente llegada (esperemos que esta vez de verdad) de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Parece que en esta ocasión Lara volverá a casa un poco antes de Navidad.

planet@ed-aurum.com



sumario













PLANET INFORMA
Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

GT 4 y *MGS 3* serán las estrellas de la feria

Las sorpresas inundan los días previos al E3

Los Ángeles alberga un año más la mayor feria de videojuegos del mundo, y aquí os ofrecemos un avance de lo que allí se mostrará

La Electronic Entertainment Expo, más conocida como E3, se estará celebrando en el Convention Center de Los Ángeles al cierre de la edición de este número de *PlanetStation* (tiene lugar del 14 al 16 de mayo). Sin embargo, como suele ser habitual con la feria californiana, poco a poco se han ido haciendo públicos algunos de los lanzamientos y presentaciones que allí se producirán.

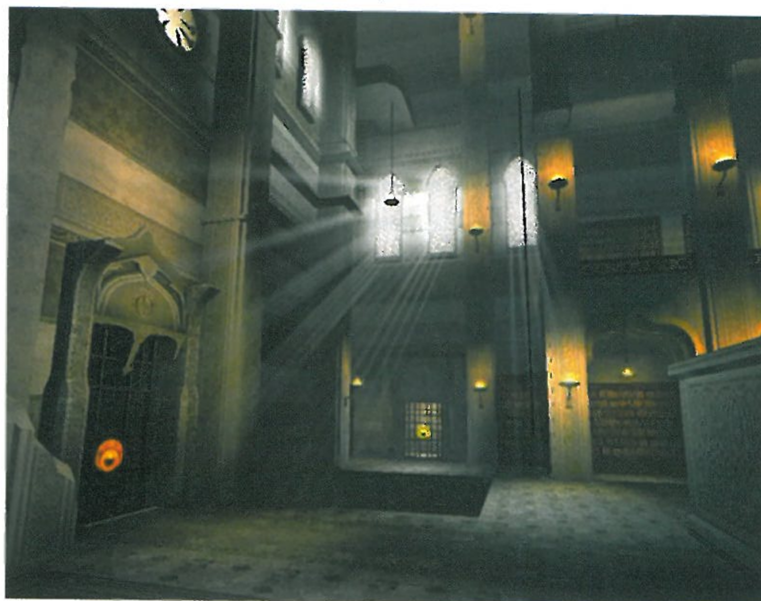
Una de las grandes estrella del salón será Kazunori Yamauchi, el líder de Polyphony Digital, que presentará el esperadísimo *Gran Turismo 4*. La cuarta parte de la saga automovilística por excelencia va a contar con un nuevo motor gráfico y más modos de juegos, además de mejoras en la Inteligencia Artificial de los 2.000 coches que parece que incluirá. Sony también aprovechará el E3 para mostrar juegos del calibre de *Jak II*, *Syphon Filter: The Omega Strain*, *Ratchet & Clank 2* o *Ico 2*, además de *Siren*, una aventura de terror que puede ser uno de los grandes bombazos del próximo año.

La cuarta parte de la saga *Gran Turismo* va a contar con un nuevo motor gráfico y más modos de juego

LA Confidential

En el recinto ferial todas las compañías vestirán sus mejores galas para atraer la atención de los visitantes. Allí estarán Capcom con *Maximo vs. Army of Zin*, *Onimusha Blade Warriors* (antes conocido como *Buraiden*) o *Chaos Legion*; Konami con el esperadísimo *Castlevania* para PS2, *Cy Girls* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*; Acclaim con *Alias*; Eidos con un nuevo episodio de la saga *Legacy of Kain*; Ubi Soft con el estreno de *Prince of Persia* en las consolas de nueva generación o Sega, que acaparará gran parte de la atención de los nostálgicos con juegos como *Altered Beast* o *Vectorman*, pero también con *Sonic Heroes* (una especie de *Vikings* que visitará PS2) o la segunda parte de *Headhunter*. Además, por primera vez Square y Enix van a presentar sus juegos como una sola compañía, así que podremos ver juegazos de la talla de *Final Fantasy XI*, *Unlimited SaGa* o *Star Ocean 3: Till the End of Time* en un mismo stand que será el auténtico lugar de paso obligado para todos los aficionados a los RPG.

Y éstos son sólo algunos de los lanzamientos más destacables que ya han sido confirmados porque, como es habitual, no faltarán las sorpresas en forma de juegos que las distintas compañías no quieren desvelar hasta el último momento.





Samurais, dragones, *serpientes*, príncipes de oriente, chicas de armas tomar... desde luego a este E3 no le va a faltar de nada.

Apenas una semana antes de la celebración del E3, se produjo una filtración que puso a disposición de todo el mundo uno de los trailers más esperados por todos los fans: el de *Metal Gear Solid 3*, subtitulado como *Snake Eater*. En él, en realidad, se ve más bien poca cosa (Kojima acostumbra a jugar al despiste con la prensa), excepto un Solid Snake barbudo y sucio que lucha en la jungla contra soldados e incluso contra una jauría de perros... y sobrevive comiendo serpientes.







Codemasters ficha al Real Madrid

El club blanco estará entre los 17 equipos de *Club Football*

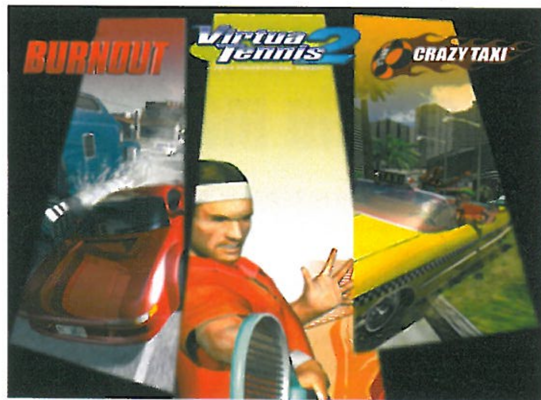
Hace un par de meses os anunciábamos que, entre los 15 equipos que inicialmente iban a formar parte del proyecto *Club Football* de Codemasters, se encontraba el Fútbol Club Barcelona, pero que también podría anunciarse próximamente una edición de algún otro club español. Pues bien, la compañía británica ha anunciado recientemente que el Real Madrid también contará con su propio juego (al igual que el Celtic de Glasgow), por lo que los seguidores de los dos grandes de nuestro país podrán disfrutar controlando sus equipos favoritos.

Codemasters ha anunciado que 22 jugadores de los 17 clubes europeos que contarán con su propio juego han sido fotografiados individualmente usando una nueva técnica de captura gráfica que permitirá controlar a perfectos dobles de los Zidane, Raúl, Kluivert o Saviola. Además, los estadios también están siendo recreados con todo lujo de detalles.









Acclaim tira la casa por la ventana

Desde el pasado 30 de abril, Acclaim ha puesto a la venta un pack llamado *Millenium Collection Vol. 1* que hará las delicias de todos los poseedores de una PlayStation 2. Por 69,95 euros podéis hacer con tres de los mejores juegos de la consola de Sony: *Virtua Tennis 2*, *Crazy Taxi* y *BurnOut*. Seguro que los tres títulos no necesitan apenas presentación porque son de sobras conocidos, ya que se trata de tres auténticos bombazos que han creado escuela en sus respectivos géneros. Sin embargo, por si acaso os recordaremos que los dos primeros llegaron a la 128 bits de Sony de la mano de Sega tras pasar por los salones recreativos y por la Dreamcast cosechando éxitos, mientras que *BurnOut*, desarrollado por Criterion Games, se ha convertido en todo un referente en el género de los arcades de conducción.

EL RETORNO DEL REY VA TOMANDO FORMA

Aunque por ahora tan sólo han visto la luz unas pocas imágenes de lo que será la tercera y última parte de la saga cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, Electronic Arts ya ha distribuido las primeras imágenes de su adaptación al videojuego de *El Retorno del Rey*. Esta vez podremos escoger entre más personajes y podremos recorrer diferentes caminos con cada uno de ellos. Además, el esperado modo para dos jugadores que no se incluyó en *Las Dos Torres* sí estará presente en esta ocasión. El juego estará listo para finales de año, seguramente un poco antes del estreno de la película.



ráfagas

Arnie visitará PS2

Infogrames ha anunciado el desarrollo de un videojuego basado en *Terminator 3: Rise of the Machines*. Por primera vez, Arnold Schwarzenegger estará representado en un juego y prestará su voz al ya mítico Terminator que encarna en la pantalla grande. Además de fragmentos de la película, esta aventura también incluirá secuencias exclusivas.

La Play 2 evoluciona

Sony ha lanzado en Japón el modelo SCPH-50000 de PlayStation 2. Aparentemente la consola no ha sufrido variaciones pero se han introducido mejoras como la reducción del ruido que hace la consola al leer discos. Además, este nuevo modelo es compatible con los formatos DVD-R, DVD-RW, DVD+R y DVD+RW. Sony también ha eliminado el puerto iLink.

Jugando en Milán

La ciudad italiana albergará durante el mes de Octubre el SMAU 2003, la feria de nuevas tecnologías y electrónica de consumo que albergará un macrotorneo en red con capacidad para 1.500 jugadores, donde se podrán disputar partidas en todas las plataformas. Además, en el SMAU se informará de las más importantes novedades jugables del año.



Voces de lujo en True Crime

Actores de la talla de Christopher Walken, Gary Oldman y Michael Madsen van a prestar sus voces para doblar los diferentes personajes del juego *True Crime: Streets of L. A.* Activision ha anunciado que en este título se combinarán las persecuciones con los combates a tiro limpio o cuerpo a cuerpo, todo ello en el marco de una ciudad de Los Ángeles recreada fielmente en la que el expolicía Nick Kang intentará acabar por su cuenta con las redes mafiosas.

Nuevos packs de Sony

PS One también cuenta con nuevos lotes

Ya se ha convertido en casi una tradición la interesante iniciativa de Sony de lanzar packs de su consola PlayStation 2 y los mejores juegos justo cuando éstos se ponen a la venta. El pasado 30 de abril tuvo lugar, precisamente, el lanzamiento de uno de esos bombazos para nuestra querida bestia negra. Concretamente estamos hablando de *Moto GP 3*, y Sony no ha desaprovechado la ocasión de poner a la venta, desde ese mismo día, un pack que incluye el juego y una PS2 más su correspondiente mando DualShock 2 por el habitual precio recomendado de 260 euros.

Pero como Sony tampoco quiere retirar todavía la pequeña PS One, este mes de mayo se ponen también a la venta dos lotes que tienen a esta pequeña consola como protagonista.

Ambos incluyen la 32 bits que tantas alegrías nos ha dado, un mando y el superventas *Gran Turismo 2*, más un segundo juego a elegir entre *Stuart Little* y *WRC Arcade*. Los dos packs se ponen a la venta a un interesante precio recomendado de 99,99 euros y son una inmejorable oportunidad para todos aquellos que aún no has disfrutado con una consola que ha pulverizado todos los récords de ventas existentes.



Más allá de PS2

Teniendo en cuenta que la PS2 se está convirtiendo cada vez más en un modo de vida (o por lo menos en algo muy importante para la vida de mucha gente, Sony España ha puesto en marcha dos iniciativas que traspasan las fronteras de la consola como simple aparato para jugar.

La primera es la edición, en colaboración con Sony Music, de un CD recopilatorio de rock alternativo y música electrónica llamado *PlayStation 2: El Otro Lado*. Además, también se incluirá un DVD con vídeos musicales, los mejores anuncios para televisión de PS2 y vídeos de próximos bombazos como *Jak II*, *Everquest On-Line* o *Nico*.

La otra propuesta ha sido bautizada como Urban Art, y tiene su centro de operaciones en la página web **www.play2urban.com**. Allí tienen lugar concursos centrados en los sonidos, las imágenes o las historias que pueden extraerse de la vida urbana y además también es posible dejar mensajes, chatear u obtener salvapantallas o fondos de escritorio.



Colin volverá por navidad



Codemasters ha confirmado que la cuarta parte de su saga *Colin McRae Rally* ya está en desarrollo. Los desarrolladores se están centrando en solucionar aquellos aspectos que fueron más criticados en la tercera entrega de la serie así que, por ejemplo, el juego contará con un motor gráfico avanzado que permitirá ofrecer unos circuitos más detallados y unas repeticiones más espectaculares. También existirán más modos de juego, entre los que encontraremos un Campeonato o la opción de disputar los diferentes rallies por etapas. Todas las opciones podrá disputarse en solitario o con otros jugadores. *Colin McRae Rally 04* estará en las tiendas en noviembre.

Lara tiene su propio mando

Ahora que ya se acerca la fecha de lanzamiento de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* (si ningún retraso de última hora lo evita, claro), Herederos de Nostromo va a poner a la venta un Gamepad especial dedicado a Lara Croft. El mando cuenta con controles analógicos, efecto vibración y función de turbo, y además es compatible con todos los juegos de PS One y de PlayStation 2. Como podéis ver, el diseño es muy interesante (no falta una imagen de la buena de Lara usando sus inseparables pistolas), lo mismo que su precio: 24,90 euros.



otros planetas

X-Box

La bajada de precio de X-Box ya es oficial

Microsoft decide vender su consola a 199 euros

Tras algún que otro rumor que había venido circulando insistentemente durante el último mes, Microsoft finalmente lo ha hecho oficial: a partir del pasado 11 de abril, su consola X-Box se vende a un precio recomendado de 199 euros. La rebaja pone a la máquina del señor Gates al mismo precio que la GameCube de Nintendo y además también trae la consiguiente rebaja en los packs, por lo que el que incluye *Jet Set Radio Future* y *Sega GT 2002* se venderá a 229 euros y el lote con *Halo* y *Splinter Cell* se podrá comprar por 249.

Con esta medida Microsoft intenta recuperar el terreno que le ha ganado últimamente el Cubo, y además también busca contribuir a que X-Box Live (el servicio de juego *on-line* de la consola) cuente con más suscriptores.



GameCube

El primer Metal Gear Solid, en GameCube

Ya os informamos hace un par de meses de la intención de Nintendo de contar con un *Metal Gear* en su GameCube y, finalmente, el acuerdo entre la compañía nipona y Konami se ha hecho realidad.

Snake visitará el Cubo gracias a un remake del *MGS* de PS One que se llamará *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. El juego será programado de nuevo desde cero por Silicon Knights (conocidos por ser los creadores de *Eternal Darkness*), pero seguirá la historia del clásico de las 32 bits de Sony. Además ya se ha confirmado que Shigeru Miyamoto y Hideo Kojima van a supervisar personalmente todo el proceso y de hecho ambos ya se han reunido para hablar sobre un proyecto que habrá que seguir de cerca, ya que detrás de él están dos de los mayores genios de la historia de los videojuegos.



X-Box

Counter Strike visitará la X-Box

Counter Strike es seguramente el juego preferido por los usuarios de PC para jugar en red. Creado a partir de Half Life, se ha dado la curiosa circunstancia de que ha superado en fama a este juego, por lo que era un producto bastante apetecible para las consolas ahora que están dando el salto al juego on-line. Y finalmente ha sido Microsoft la que se ha llevado el gato al agua, ya que ha confirmado que contará con una versión de Counter Strike para X-Box a finales de este mismo año, aunque todavía no se conocen demasiados detalles sobre las características del juego.



Game Boy Advance

Sonic y las batallas campales



Sonic va a volver a protagonizar un juego en Game Boy Advance, aunque esta vez alejado del género de las plataformas que le ha hecho famoso. Sega ha anunciado que está trabajando en *Sonic Battle*, un título que parece que tendrá más de una similitud con *Smash Bros.* ya que nos presentará a los personajes que han aparecido en los juegos del puercoespín azul peleando a brazo partido en unos escenarios con muchos elementos interactivos. Además, podrán disputarse combates con hasta cuatro jugadores gracias al cable link.

GameCube

Monstruos de bolsillo en el Cubo

Tras el tremendo éxito de los *Pokémon* con sus versiones para Game Boy Advance, ya se ha anunciado el estreno de estos monstruitos en GameCube. El juego se llamará *Pokémon Box: Rubí & Zafiro* y es de hecho una especie de añadido para sacar más partido a las versiones de GBA, ya que será necesario el cable de conexión entre las dos consolas de Nintendo para jugar. El juego permitirá introducir hasta 1500 monstruos de bolsillo y, una vez en la GameCube, parece que tendremos a nuestra disposición un montón de opciones para exprimir a fondo a nuestro Pokémon, aunque aún no han sido desveladas.



planeta japón

Sega y sus fusiones

Si hasta hace poco la gran noticia del mundo de los videojuegos era la creación de Square Enix, ahora sin lugar a dudas la información más esperada es la posibilidad de la fusión de otras dos de las compañías japonesas más famosas en esto de los videojuegos, Sega y Namco. En caso de que ésta se realice, estaríamos hablando de una nueva empresa con unas ventas de 350.000 millones de yenes (2.677 millones de euros), una de las más grandes del sector en el País del Sol Naciente. Pero claro, los más espabilados de nuestros lectores habrán notado un detalle: que Sega hace unos meses declaró que iba a fusionarse con Sammy, creadores de la saga *Guilty Gear* y uno de los fabricantes de *pachinko* más importantes del país nipón. ¿Qué ha pasado en todo este tiempo?

Namco le ha propuesto a los creadores de *Sonic* una unión de fuerzas

Pues en principio, la fusión de Sega y Sammy se debería de haber producido después del verano (aunque lo cierto es que produjo rechazo entre los inversores de ambas compañías, haciendo bajar las acciones de Sega un 30%), pero el mes pasado Namco metió la patita en medio y le propuso a los creadores de Sonic juntar fuerzas con ellos, siguiendo unas negociaciones que se habían roto a finales del pasado año. Y Sega se ha dejado querer, más que nada porque como dijo Keiji Tanaka, director ejecutivo de Namco, una fusión de ambos produciría un mayor movimiento bursátil que una amalgama con Sammy.

Y el lío sigue: parece ser que Electronic Arts también ha hecho su oferta (sin mucho futuro, la verdad), que al presidente de Sammy le ha sentado muy mal la maniobra de Namco de pasar por encima de un acuerdo ya establecido y que, con la documentación necesaria para la fusión ya en la mano, Sega aún está meditando con quién les conviene más unir su poder económico. La respuesta se dará el 9 de mayo, cuando este número esté a punto para llegar a la imprenta...





De tanto darle vueltas al tema de la fusión, ya tienen al pobre Kazuya negro...







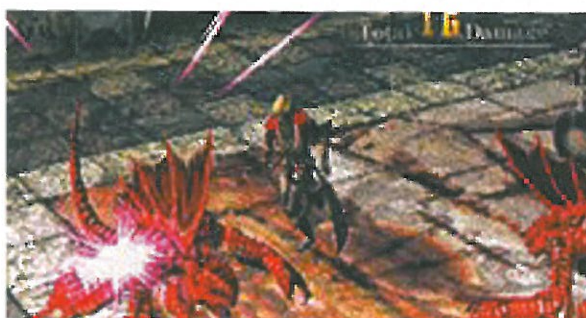
Al rico monopolio

Si la fusión de Square Enix ha creado un monopolio bastante bestia en el sector de los RPG's de origen nipón, la unión de Sega y Namco aún produciría unas tendencias 'unificadoras' más marcadas. Sin ir más lejos, se acabaría una rivalidad tan refrescante y necesaria en el género de los beat'em-ups tridimensionales como la que se produce entre las sagas *Tekken* o *Virtua Fighter*, no encontraríamos más la amistosa competencia entre series de shoot'em-ups para pistola de luz como *Time Crisis* o *House of the Dead*, e incluso puede que hasta unieran fuerzas dos formas tan distintas de ver el género de las plataformas como las de *Klonoa* y *Sonic*.

Vampiros y látigos tridimensionales

Quizá por aquello de crear cierta expectación antes del próximo E3, Konami ha decidido mostrar las primeras imágenes y los primeros datos del esperadísimo *Castlevania* para PS2 (aún sin título definitivo, aunque parece ser que esta vez no incluirá ninguna referencia musical). Su productor, Koji Igarashi, ha declarado que su intención ha sido realizar una completa reimaginación tridimensional de la saga (desmarcándose del *scroll* lateral usado para *Contra: Shattered Soldier*), con un sistema de combate basado en los combos y con la reaparición de ítems clásicos como el agua bendita, las cruces y los cuchillos. Y es que el juego estará situado en el siglo XI, presentándonos la primera confrontación de la familia Belmont con Drácula... por lo que volveremos a controlar a un héroe cuyas herramientas principales serán armas tan añejas como un látigo y una espada. Ante los rumores del posible parecido del juego con los *Castlevania* para Nintendo 64, Igarashi ha aclarado que no son de su agrado y que quiere hacer algo completamente distinto... Aunque probablemente en el próximo E3 se presente más información sobre el juego, no veremos su versión definitiva hasta finales de este mismo año.







¡Autobots, transfórmense!

Aprovechando que la editorial americana Dreamwave está relanzando a los añejos Transformers gracias a una nueva serie de cómics, Takara le ha encargado a WinkySoft una adaptación para PS2 de los clásicos enfrentamientos entre los Autobots y los Decepticons. El juego se desarrollará en un entorno completamente 3D, usando una mecánica de juego bastante similar a la de la saga *Dynasty Warriors* de Koei y a otro título de Takara dedicado a los mechas, *J-Phoenix*. Los nipones podrán ponerse en la piel del heroico Optimus Prime para derrotar al malvado Megatron a partir del próximo otoño.

El retorno del mosquito 'picarón'

Uno de los juegos más surrealistas jamás vistos en esta Redacción es *Mr Moskeeto*, cuya segunda parte ya está siendo preparada por Sony para lanzarla en verano bajo el título de *Mr Moskeeto 2: Let's Go to Hawaii*. En este juego la familia Yamada, víctimas del mosquito protagonista, huyen de su casa para dejarlo atrás y van a visitar a sus amigos los Brown, que viven en Hawai... claro, que no saben que en su maleta también viaja el odiado chupóptero. *Mr Moskeeto 2* tendrá el doble de fases que su antecesor, además de toda una familia nueva que atacar y, por si fuera poco, un nuevo tipo de mosquito: el hawaiano.



Ventas en Japón Abril 2003
(según NTT Publishing)

1. **Tenchu 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **From Software**
2. **Koshien Chek! Pro Yyaukkyu 2003** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
3. **WRC II Extreme** — Plataforma **PS2** — Compañía **Spike**
4. **The Combini 3: Ano Machi** — Plataforma **PS2** — Compañía **Hamster**
5. **Taikou no Tatsujin Doki** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
6. **Doko Demo Iishiyou Watashi Nae Hon** — Plataforma **PS2** — Compañía **SCE**
7. **The Second Super Robot Taisen Alpha** — Plataforma **PS2** — Compañía **Banpresto**
8. **Taikou no Tatsujin** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
9. **Shin Sangoku Musou 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Koei**
10. **Simple 200 Series Vol. 21 Moon Light Tale** — Plataforma **PS2** — Compañía **D3 Publishing**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**
2. **Onimusha 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**
3. **Sakura Taisen 5** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
4. **Metal Slug 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Playmore**
5. **Gran Turismo 4** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sony**

ránkings

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X-BOX	GAMECUBE
1 F1 Racing Championship	1 Splinter Cell	1 NBA 2K3	1 Metroid Prime
2 The Dukes of Hazzard 2	2 Devil May Cry 2	2 DOA Xtreme Beach Volleyball	2 Resident Evil 0
3 Metal Gear Solid	3 Primal	3 Metal Gear Solid 2: Substance	3 Phantasy Star Online
4 FIFA Football 2003	4 Pro Evolution Soccer 2	4 Pro Race Driver	4 ESDA: Las Dos Torres
5 Yu-Gi-Oh	5 Los Sims	5 The House of the Dead 3	5 Sonic Mega Collection
6 Pro Evolution Soccer	6 Metal Gear Solid 2: Substance	6 Splinter Cell	6 Rayman 3: Hoodlum Havoc
7 Final Fantasy Origins	7 Tenchu: La Ira del Cielo	7 Tom Clancy's Ghost Recon	7 Mortal Kombat: Deadly Alliance
8 NBA Live 2003	8 The Getaway	8 Vexx	8 Super Mario Sunshine
9 Pro Evolution Soccer 2	9 Mortal Kombat: Deadly Alliance	9 Rayman 3: Hoodlum Havoc	9 Vexx
10 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	10 Rayman 3: Hoodlum Havoc	10 Panzer Dragon Orta	10 Mario Party 4

Los 10 mejores PS One según lectores

1 Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

4 Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

6 Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

7 Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

8 Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

9 Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 49**

10 Tomb Raider Chronicles
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **24,95 euros** Análisis **Planet 27**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 40**

2 GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

3 Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

4 Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

6 Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7 Medal of Honor: Frontline
Distribuidor **EA** Género **Shoot'em-up**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 45**

8 The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

9 Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 46**

10 RE Code: Veronica X
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

6 **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 42**

8 **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 46**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**

2 **Enter the Matrix**
Distribuidor **Infogrames** Género **Acción**

3 **Galerians: Ash**
Distribuidor **Ardistel** Género **Survival horror**

4 **Wakeboarding Unleashed**
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**

5 **Syberia**
Distribuidor **Virgin PLAY** Género **Aventura**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2 **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

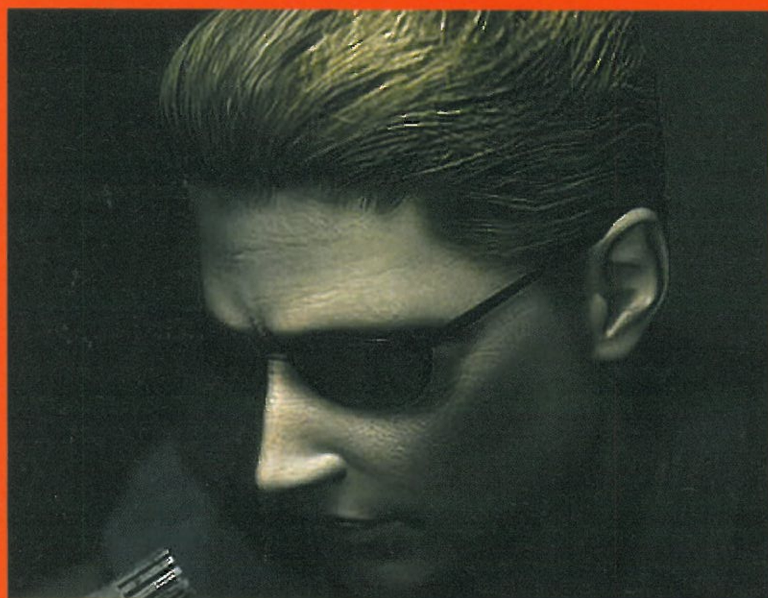
3 **Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4 **Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

Resident Evil se resiste a irse de PS2

La decisión de Capcom de ofrecer en exclusiva la saga *RE* para GameCube ha levantado mucha, pero que mucha polvareda entre los aficionados poseedores de una PlayStation 2. Aun así, la compañía de Osaka no renuncia a los beneficios que le reporta la bestia negra de Sony, ya que lanzamientos como *RE: Dead Aim* o *RE: Outbreak* van a aparecer en PS2.

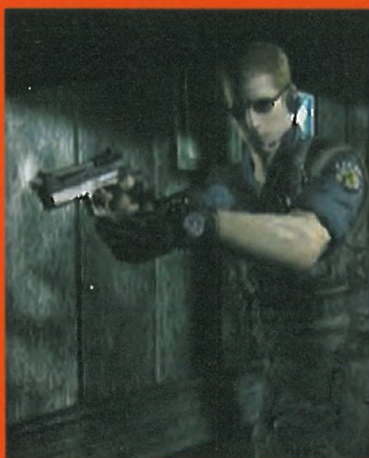




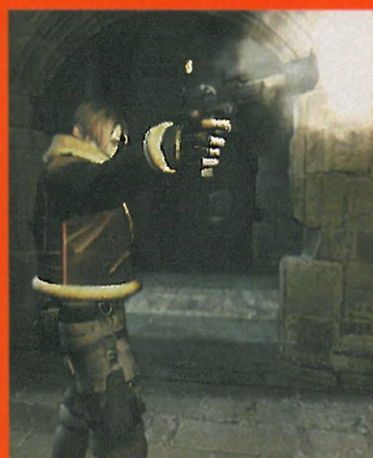
Sólo los usuarios de GameCube están disfrutando la saga

Lo que nos estamos perdiendo

Recientemente un diario económico de Japón sorprendía a medio mundo con la noticia de que Capcom podría estar replanteándose sus 'exclusividades' para con GameCube... como es natural la compañía lo desmintió inmediatamente (no es cuestión de hacer enfadar a los señores de Nintendo), pero el artículo sembraba varias dudas razonables. Y es que una saga como *RE* tiene unos altísimos costes de producción, y las mediocres ventas que están cosechando sus nuevos episodios no parecen compensarlos... ¿significa eso que, como ocurrió con el *RE: Code Veronica* 'exclusivo' para Dreamcast, estos juegos acabarán llegando a PS2? El tiempo lo dirá, pero mejor no hacerse excesivas ilusiones.









Resident Evil

Sinceramente, el primer episodio de la saga pedía a gritos un *remake* como éste (los píxeles que hacían las veces de sangre daban más miedo que los mismos zombies), que toma dicho juego y nos lo cuenta de nuevo con unos personajes modelados de forma magistral y unos fondos renderizados de una calidad altísima. Aun así, Shinji Mikami aprovechó para introducir algunos cambios (enemigos nuevos, estancias inéditas...), los más destacables a nivel de historia, como la aparición de un personaje llamado Lisa Trevor, otro desgraciado sujeto de experimentos de Umbrella. Eso sí: sus cacareados "diez finales distintos" eran diez variaciones del mismo. Que lo sepáis.

Resident Evil 0

Si bien le debe mucho técnicamente al *remake* de *RE*, este juego contiene novedades tan suculentas como la inclusión de movimientos de cámara (a pesar de usar fondos renderizados), la ausencia de baúles para guardar objetos o el debut del *zapping system*, que permite cambiar en cualquier momento de protagonista. Lo mejor, sin duda (aparte de una terrorífica galería de animales mutados formada por sanguijuelas, monos, escorpiones y otras asquerosidades varias), es la presentación de un antihéroe lleno de carisma como el ex-marine Billy Coen y de otro gran personaje, el fenecido (o no) James Marcus, primer director general de Umbrella y auténtico artífice del Virus-T.

Resident Evil 4

Como no es cuestión de desaprovechar personajes, Capcom recupera a Leon S. Kennedy, el policía novato de *RE 2*, en la cuarta (en realidad sexta) entrega de la serie. Éste, infectado por el virus Progenitor (presentado por todo lo alto en *RE 0*), debe encontrar una cura y ¿cuál es el mejor sitio para buscarla? ¡El mismísimo corazón de Umbrella! En su aventura le ayudará otro personaje que, de momento, no ha sido revelado (lo que es bastante probable es que vuelva el ya popular *zapping system*). Pero sin duda, la novedad más notable es que usará escenarios poligonales... ¡y completamente rotables! Toda una revolución para una saga que se estaba quedando algo estancada...

Donde pongo la GunCon pongo la bala

Resident Evil: Dead Aim

Después de tres desastrosos *Gun Survivor*, parece que Capcom se ha decidido a enderezar el torcido futuro de la saga con un título que reinventa su mecánica

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Por determinar**

En lugar de controles incontrolables como los de *RE Survivor* o de mecánicas lineales a lo *RE Survivor 2* y *Dino Stalker*, los desarrolladores han optado por una solución lógica que, más que algo original, es una 'adaptación' de la mecánica de juegos anteriores como *MGS 2* o *Project Zero*. Y es que en *Dead Aim* exploraremos en tercera persona como en un *RE* cualquiera, pero cuando tengamos que enfrentarnos a los zombies de turno podremos apretar un botón y disparar en primera persona con nuestra añorada *GunCon 2* (¿podremos hacer lo mismo para mirarle el escote a la coprotagonista?).

Esto ha permitido a los chicos de Capcom introducir una dosis de exploración bastante mayor que en los anteriores *Gun Survivor*, por lo que nos veremos obligados a buscar llaves para abrir puertas, documentos para saber qué pasa o hierba verde para curarnos (¡para qué luego digan que los "cigarrillos de la risa" no tienen propiedades terapéuticas!). Pero claro, al fin y al cabo estamos ante un *shooter*, por lo que esa necesidad exploratoria será mucho más superficial que en su saga madre y, como es lógico, menos importante que los momentos en que deberemos demostrar nuestra destreza con el gatillo.

Exploraremos en tercera persona, pero podremos apretar un botón y disparar en primera persona

Mejorando lo mejorable

Curiosamente, esa menor exigencia en la exploración de decorados ha repercutido en el uso de un control bastante más intuitivo y sencillo que el "giro que te giro que te giro" tan típico de los *RE*. Éste consiste en que podremos movernos libremente adelante y atrás con el mando analógico y encararse ligeramente a izquierda o a derecha... a no ser que apretemos a fondo, en cuyo caso el personaje se



Mirad el zombie de blanco: los demás muriendo y él marcándose unos pasos *bisbaleros*...

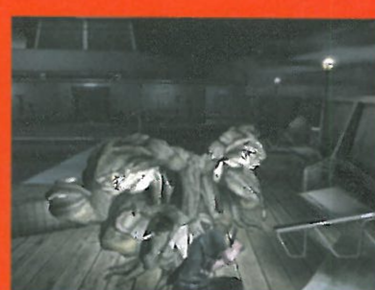


La canción que abre el juego es *Gunshot*, obra de un grupo japonés de *hardcore rap* llamado Rize, que vendría a ser una mezcla de Def Con Dos con la etapa intermedia de Red Hot Chili Peppers... sólo que con letras mucho más... digamos... japonesas.

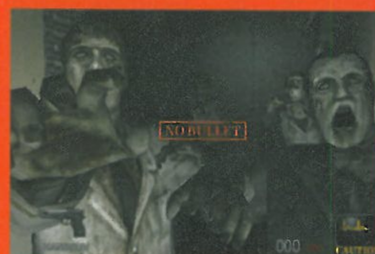

Nos habían dicho que los que iban en estos cruceros de lujo eran todos unos reptiles, pero creíamos que era una forma de hablar...


"Oiga señor protagonista ¿me huele mal el aliento?" "Puagh, y tanto tío, hueles a muerto"



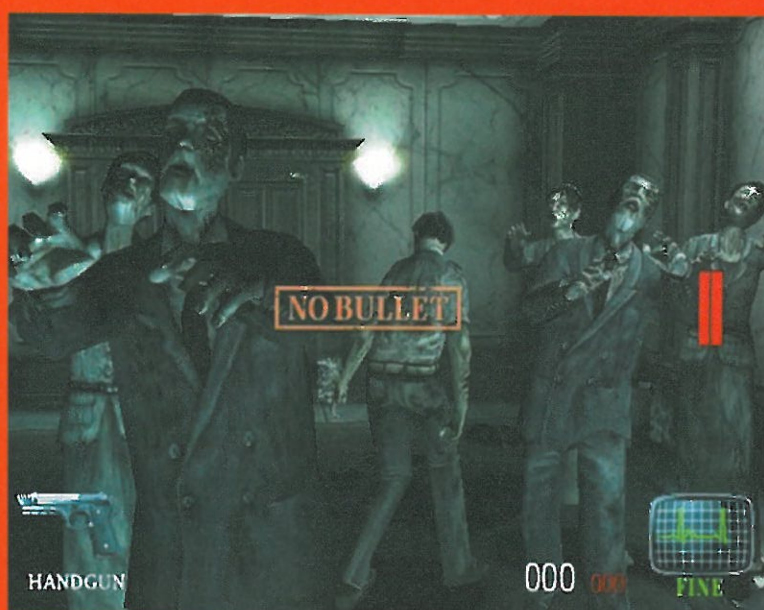








¿Quién dijo que los zombies son unos incivilizados? Observad cómo hacen cola para morir...



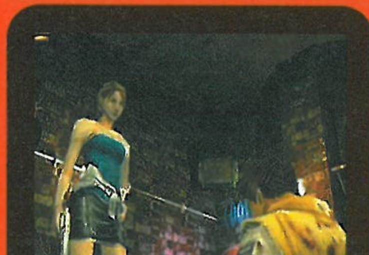
El prota de *Dead Aim* se ha quedado sin balas. ¡Esto nunca le pasaría al Ejército americano!

girará en esa dirección (lo mismo ocurrirá si apretamos hacia atrás: el personaje se dará la vuelta). Dicho así puede sonar complicado, pero os aseguramos que es mucho más sencillo y manejable de lo que parece.

Precisamente otro de los beneficios que *Dead Aim* tendrá por no ser un *RE* de los de toda la vida son los enfrentamientos con los zombies: en lugar de tener que disparar a quién sabe qué zona del cuerpo hasta que el enemigo caiga, al atacar en primera persona podremos atacar con mucha más precisión... hasta el punto de que podremos matar malos malosos de un solo tiro. De hecho, no tenemos por qué hacerlo con el DualShock o con nuestra GunCon 2, ya que la compatibilidad del juego con los ratones USB nos permite hacer fuego como lo haríamos un shoot'em-up en primera persona cualquiera.

La menor exigencia de la exploración provoca un control más intuitivo que el típico de los *RE*

Eso sí, que nadie espere unos gráficos a la altura de los episodios de la saga para GameCube: al fin y al cabo se trata de una saga menor, así que su nivel técnico, pese a ser más que notable, no está a la altura de dichos juegos... aunque, eso sí, *Dead Aim* usa escenarios totalmente poligonales. Vamos que, a primera vista, estamos ante el episodio más atractivo de toda la serie *Gun Survivor* y, lo que es más, el shooter para pistola de luz más prometedor de los últimos tiempos.



Cuando Dead Aim se presentó en el pasado Tokyo Game Show, los rumores indicaron que la trama del juego era una línea argumental recuperada de RE 3: Nemesis, de donde tuvo que ser eliminada por falta de tiempo durante el desarrollo. Como os podéis imaginar, Capcom no dijo ni pío.





Antecedentes más bien... olvidables



Resident Evil Survivor

PSX, 2000

Mezclad a un protagonista con menos carisma que un cacho de granito, un argumento tan interesante como los testimonios de *El Diario de Patricia* y un sistema de control auténticamente lamentable y tendréis *RE Survivor*, ejemplo maestro de cómo destrozar una saga con un título aburridísimo y prácticamente imposible de controlar con usando la pistola. Lo cual sorprende en un juego de pistola...

Resident Evil Survivor 2: Code Veronica

PS2, 2001

Si *RE Survivor* podría haberse considerado incluso insultante para los fans de la saga, esta inexcusable secuela lleva ese sentimiento hasta altísimas cotas de paroxismo por destrozar *RE Code: Veronica*, la mejor entrega de la serie que ha aparecido en PlayStation. Infumable, incontrolable y lo que es peor, lineal como él solo. Una pena.





Dino Stalker

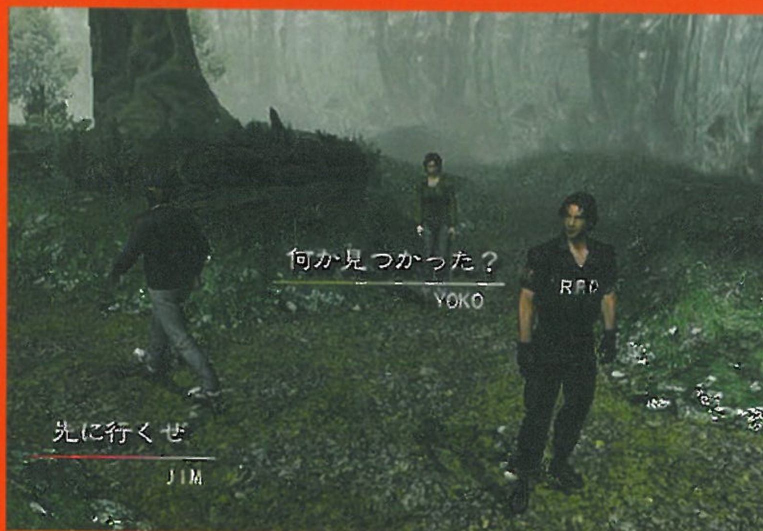
PS2, 2002

Detalles como el discreto 'aparte' de *RE* en favor de *Dino Crisis* o la eliminación en Occidente de todo rastro de los juegos anteriores en su título dice mucho del 'éxito' de la saga... aunque eran medidas inútiles frente al lamentable nivel gráfico y el torturante control (toda una 'marca de la serie') que presentaba otro prescindible *Gun Survivor*.

Los zombies toman la red

Resident Evil: Outbreak

Ahora que todas las compañías preparan sus primeros juegos *on-line*, no podía faltar la aportación de Capcom en forma de (¡cómo no!) un nuevo y muy atractivo *RE*



Podrían quedarse aquí *pa* siempre, al fin y al cabo no les va a faltar la hierba verde...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

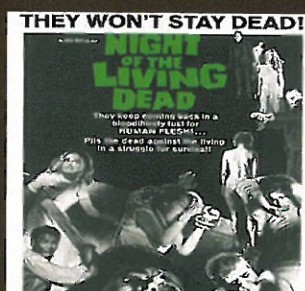
En *RE: Outbreak* os va a tocar olvidaros de esos superpolicías casi inmortales que suelen protagonizar la serie, ya que os pondréis en la piel de uno de entre ocho ciudadanos comunes de Raccoon City, gente normal y corriente (lo que inmediatamente excluye a toda la Redacción de *PlanetStation*) cuyo único objetivo será huir de la ciudad infectada por el Virus-T. En concreto, las partidas estarán formadas por grupos de ocho, cuatro de los cuales serán jugadores humanos, mientras los otros cuatro serán controlados por la CPU. Y no sabremos quién es quién (Capcom se ha asegurado de ello implantando un menú de frases fijas para hablar), lo que nos creará mucha más sensación de imprevisibilidad...

Las partidas estarán formadas por grupos de ocho, cuatro de los cuales serán jugadores humanos

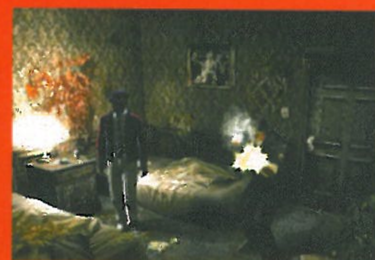
Claro, que eso será si no está ya lo suficientemente acrecentada por la estructuración del juego. Y es que la mayoría de veces vamos a empezar la partida más solos que un antibelicista en la Casa Blanca, por lo que tendremos que buscar insistentemente (sin mapas ni indicaciones) al resto de nuestro grupo. De hecho, aunque lo hayamos encontrado de vez en cuando, deberemos separarnos de ellos para resolver el argumento propio de nuestro personaje, lo que implica decidir un lugar de reunión al que pueden acudir o no tus compañeros (porque los zombies tienen una memoria fatal para eso de las citas).

¡Un lanzamisiles quiero!

Por supuesto, siguiendo el aroma de 'realidad' con que Capcom ha querido impregnar *RE: Outbreak* (si no creéis en los zombies sólo tenéis que ver *Cine de Barrio* para daros cuenta de cuán equivocados estáis), no vamos a encontrarnos pistolas detrás de cada esquina, sino que al principio nos tendremos que conformar con las



Si bien la saga **RE** siempre ha estado influida por la "trilogía zombie" de George A. Romero, esto se hace mucho más evidente en ***RE: Outbreak*** por la semejanza argumental con ***La Noche de los Muertos Vivientes*** y ***Zombi*** (un grupo de personas 'normales' intenta sobrevivir en una lugar infestado de zombies).

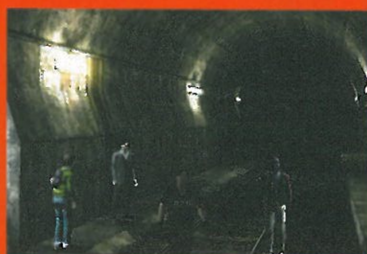


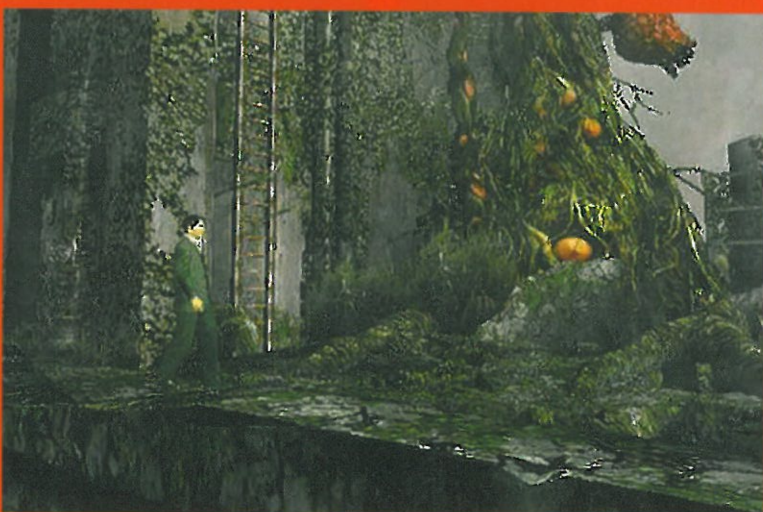


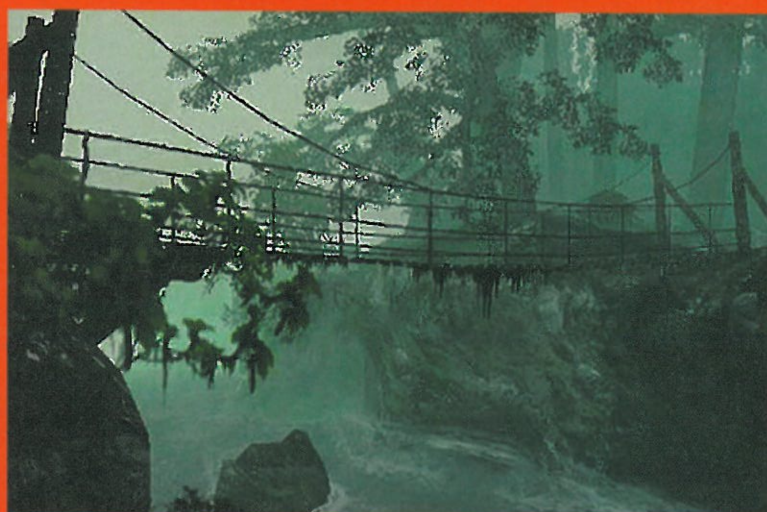












escobas, tuberías y otros cachivaches que encontremos. Sólo con un poco de suerte podremos encontrar armas, de ahí la importancia de ser generoso y compartir ítems con tus compañeros, porque con lo difícil que será llenar el inventario será mejor no ser rácano con los demás.

Y es que más vale estar bien armado para hacer frente a los enemigos *made in* Umbrella que nos encontraremos en este título, entre los que encontraremos clásicos de la saga como perros zombie, *lickers* o escorpiones mutantes (también querían incluir a Aramis Fuster, pero pensaron que ya era pasarse)... aunque claro, como es natural, las estrellas serán los zombies de toda la vida. De hecho si alguno de los enemigos nos mata seremos convertidos automáticamente en zombies... eso sí, no podremos jugar como muertos vivientes para intentar comernos los sesos de nuestros compañeros cual sorbete de fresa, ya que se nos echará automáticamente de la partida en curso.

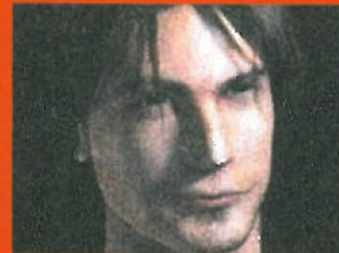
En principio, parece que *RE: Outbreak* contará con 18 niveles distintos en los que podremos desarrollar nuestras aventuras (en los que encontraremos lugares como estaciones de metro, hospitales, laboratorios, bosques, túneles... puro *RE*, vamos), a las que los chicos de Capcom han dado una duración media de dos horas. De todas formas estos datos aún están por confirmar, ya que la compañía aún está negociando con Sega la utilización de su tecnología SNAP (Sega Network Application Package) para asegurarse un buen funcionamiento *on-line*... pero, pase lo que pase, parece casi seguro que este título acabará siendo uno de los más interesantes y divertidos de la primera hornada de juegos en red para PS2.

No encontraremos muchas pistolas, sino que tendremos que conformarnos con escobas y tuberías



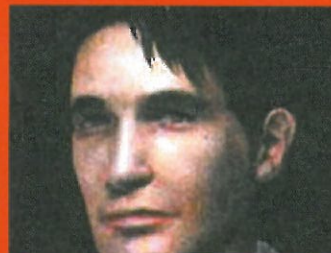
Escapando de Raccoon City

Éstos son los ocho personajes distintos que podemos controlar en *Resident Evil: Outbreak*:



Kevin

Miembro del Departamento de Policía de Raccoon que no superó las pruebas para entrar en S.T.A.R.S. (y con ello perdió la oportunidad de ser el *prota* absoluto de un *RE*).



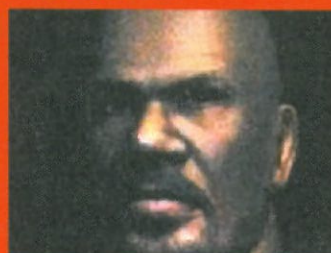
George

Cualquiera diría que un cirujano divorciado con el bolsillo lleno de pasta como él debería estar siempre de juerga, pero en realidad es un tipo reservado y reflexivo.



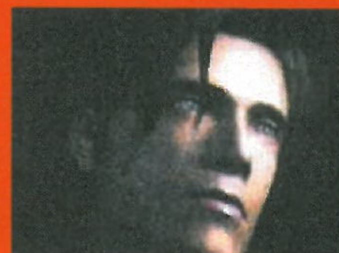
Yoko

En un juego hecho en Japón no puede faltar la ciudadana nipona (¡hay que barrer para casa!). Es una *megacrack* de los ordenadores y, a veces, un tanto impredecible.



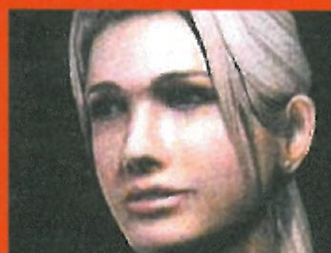
Mark

A los chicos de Capcom les debe gustar Oliver Stone, visto que han creado este jefe de seguridad traumatizadísimo con sus experiencias en Vietnam (¿y nacido el 4 de julio?).



David

Si George es un tío con pasta, este fontanero debe estar forradísimo, visto lo que cobra su gremio por hora. Tiene un pasado violento, pero se ha encargado de ocultarlo.



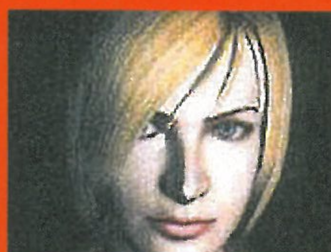
Cindy

Esta alegre y jovial camarera (pero de bar normal, no de *top-less*, no os ilusionéis) quería cambiar de trabajo por cierto incidente... pero claro, lo primero es salir viva.



Jim

Típico personaje de cómico afroamericano: enérgico, hablador... y trabajador del metro (¿por qué no le hicieron a él cirujano?). Le encantan los pasatiempos y los puzzles.



Alyssa

Siempre está peleándose con todo el mundo (estos periodistas son todos unos impresentables) pero, eso sí, su trabajo le ha acostumbrado al peligro (¿quién dijo tópicos?).

Dark Chronicle

Corría el año 2001 y la PS2 daba sus primeros pasos en el difícil mundo de las consolas. Para paliar la por entonces casi total ausencia de juegos de rol para su 128 bits, Sony decidió sacar al mercado *Dark Cloud*, un curioso y algo complicado *action*-RPG. Dos años después, el gigante japonés parece dispuesto a convertir dicha saga en una de las más importantes de su catálogo... Bienvenidos a *Dark Chronicle*.


Evidentemente, los combates en *Dark Chronicle* son ligeramente desiguales...


Aquí tenéis a Max y Mónica... el sueño de una fábrica de lentillas de colores.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Level 5**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

La verdad es que, más que *Dark Chronicle* (que, por si vuestro nivel de inglés es peor que el de Carlos Lozano con problemas de dislexia, viene a significar algo así como "Crónica Oscura"), este juego debería llamarse *Aventuras en el Mundo de la Luz y el Color* porque, lejos de ser oscuro, este RPG tiene uno de los despliegues de color más fulminantes que hemos podido ver en esto de las consolas. Y es que estamos ante uno de esos títulos con personajes de ojos grandes y azules, pelos de extraños colores y un look tan parecido a los *Zelda* de Nintendo (al menos, antes de que Link pareciera una Supernena) como ya lo fue su primera parte. Y todo ello a pesar de que su argumento, a priori, no sea una comedia precisamente.

Se ha aumentado el número de sorpresas que encontraremos al recorrer las mazmorras

Deberemos asumir el papel de Max, un muchacho que se dedica a arreglar máquinas estropeadas y a meterse en bastantes líos, que un día descubre que una extraña compañía de payasos (sí, lo decimos en serio, payasitos de circo) está impidiendo que la gente de su ciudad salga a ver el mundo exterior. La razón es bastante simple: no hay mundo exterior. Todo el mundo excepto esa población ha sido destruido por un malvado ente llamado Emperador Griffon (que no, no es el protagonista de *Griffon Filter*) y los payasetes quieren mantenerlo en secreto. Y como los soldaditos americanos no están para salvar al mundo... ¿adivináis a quién le corresponde dicha responsabilidad?

El tono de *Dark Chronicle* sigue los pasos de todos los juegos de rol desde que el mundo es mundo y *Final Fantasy* es *Final Fantasy*: es decir, que nos moveremos en ambientes gobernados a la vez por la magia y la tecnología más puntera (¿tópicos? ¿dónde?)... pero en esta ocasión la cosa se decanta un poco más hacia las máquinas y cachivaches raros. Lo cual no es de extrañar, teniendo en cuenta que el protagonista no es un caballero de brillante yelmo armado con una espada más grande que él, sino... un mecánico que, por toda arma, lleva una llave inglesa. Esto permite introducir uno de los detalles más originales que encontraremos en el juego, la posibilidad de que Max invente estrambóticos dispositivos con los objetos más inverosímiles para que le ayuden en su aventura.

Apatrullando la mazmorra

Aquellos que jugaron a *Dark Cloud* recordarán el desarrollo de aquel título: mazmorras y más mazmorras que, aunque se generaban de forma aleatoria, acababan pareciéndose tanto entre sí como las azafatas de *Noche de Fiesta*... eso sí, alternadas de vez en cuando con alguna escena de vídeo que desarrollaba la historia. Pues bien, la estructura de su secuela es bastante parecida. Pero tranquilos, no empecéis a gritar desesperados y a rasgaros las vestiduras (guardáoslos para cuando den *La Isla de los Famosos 2*), porque esta vez la cosa









Más que armería, *sintetiría*





La forma de hacer evolucionar nuestras armas se parece muchísimo a la que se utilizaba en *Dark Cloud*: deberemos encontrar unos ciertos elementos que nos permitan aumentar las capacidades de la herramienta de turno. Pero en *Dark Chronicle* se han introducido dos grandes novedades: primero, hay muuuuuchas más características que completar; y segundo, tenemos que elegir en qué armas nuevas transformarlas. Otra novedad es que prácticamente todo lo que encontremos se puede 'diversificar' (que más o menos quiere decir reducirlo a su esencia) para después 'sintetizarlo' con un arma (o sea, aplicar la susodicha esencia para aumentar alguna característica). Así en frío puede parecer un lío, pero no os preocupéis: en el juego está bastante bien explicadito.



Cuando Monica se acerca a un hombretón como ése siempre acaban saltando chispas.

no será tan monótona ni por asomo.

Para empezar las mazmorras no se parecerán tanto las unas a las otras, sino que cada zona tendrá su propio aspecto (los bosques parecerán bosques, los lagos se verán como lagos... esa clase de cosas). También se ha aumentado el número de sorpresas que encontraremos al recorrerlas: no sólo escenas de vídeo, sino también la intervención de otros personajes, ataques de *final bosses* y cajas con sorpresa (como los *mimics*, cofres del tesoro que se transforman en monstruos no muy amigables), todo ello sin olvidar el sistema Georama instaurado en *Dark Cloud*, que nos permitirá repoblar bosques y reconstruir poblados destruidos por la acción del Emperador Griffon.

Pero si hay algo que vuelve realmente frenética y divertida la exploración son los combates que durante ella disputamos, básicamente gracias al diseño de los personajes y de los monstruos a los que nos tendremos que enfrentar. Aunque durante la mayor parte del juego controlaremos a Max y a su *partenaire* Monica, hay muchos otros personajes que podremos manejar en algún momento u otro de la historia: ahí están, por ejemplo, Steve, el robot gigante que pilota el rubiales del protagonista y que tendremos que utilizar para machacar a los enemigos más bestias, o los diversos monstruos en los que se irá transformando Monica (quien lo hubiera dicho, con lo fina que parecía esta chica... ¡eso le pasa por leer tantas revistas del corazón!). A esto se le añade la posibilidad de intercambiar los personajes en cualquier momento, lo cual es más que necesario teniendo en cuenta que cada uno de nuestros adversarios será más débil contra uno u otro de nuestros aliados. Si no lo creéis, intentad pelear con Max contra uno de los enemigos 'grandotes' diseñados para nuestro robot... ¡a ver cuántos asaltos le duráis!

Los decorados son la mar de coloristas y cuentan con un diseño *cartoon* de lo más adecuado

¡Que te pego, *leshe*!

Para continuar con el festival de parecidos con la saga *Zelda* (y es que, por mucho que les pese a los fans, no









Los buenos y los malos

No podemos decir que *Dark Chronicle* sea un prodigio en cuanto a originalidad de personajes, aunque sí encontraremos algunos detalles que lo diferencian de otros juegos...



Max

El héroe, o sea ojos grandes y azules y cara de no haber roto un plato. Y eso a pesar de que su padre le miente sobre su pasado y de que su madre le abandonó. Es el primer niño rico de la historia que trabaja de mecánico.



Flotsam

Se viste como un payaso, se pinta como un payaso, actúa como un payaso... ¿sabéis de qué trabaja? No, en la *Planet* no... de empresario. Es el jefe del Circo Flotsam y en sus ratos libres ejerce de líder de banda mafiosa.



Emperador Griffon

Con esa cara no le queda más remedio que ser el malo. Gajes de haber nacido grande y cabreado. Para variar un poco, este malo maloso no quiere destruir el mundo: es que ya lo ha destruido. Todo menos el pueblo del protagonista, claro está.



Monica

El mismo caso del protagonista, pero con el pelo rosa (que en Japón esta muy de moda). Viene del futuro para evitar que el tal Griffon domine el mundo. Por alguna extraña razón, ella es la que lleva los pantalones (o sea, la espada) en este juego.



sólo de *Final Fantasy* vive el rol), el sistema de combate de *Dark Chronicle* está directamente basado en el de la genial creación de Shigeru Miyamoto... el que usar desde su salto a Nintendo 64, claro. Estamos ante un *action*-RPG en el que hay que 'encuadrar' a tus objetivos para luego darles para el pelo... eso sí, con un toque ciertamente original como es su curioso sistema de armas: llevaremos una en cada mano, en la izquierda una contundente para machacar a los enemigos desde cerca, y en la derecha una que nos permitirá hacer ataques lejanos.

Su tono sigue los pasos de todos los juegos de rol desde que el mundo es mundo y *FF* es *FF*

Cada una de ellas estará controlada por un botón diferente, de forma que se podrán utilizar de forma simultánea y, por si fuera poco, podremos (y de hecho, deberemos si queremos tener aspiraciones de seguir avanzando en el juego) irlas transformando en armas más destructivas... y a veces más surrealistas, como cierta pistola-trompeta que puede conseguir Max. Lo mismo ocurrirá con el robot Steve: a medida que lo usemos, iremos consiguiendo puntos de experiencia que nos permitirán comprar nuevas piezas para convertirlo en máquinas aún más


El caballero también debe querer teñirse el pelo de rosa, porque está rojo de envidia...


Las batallas en los RPG's suelen ser difíciles, pero esto es abuso de menores...







▶ **En medio de algunas de las mazmorras encontraremos un interrogante. Al acercanos a él se lanzará una moneda al aire con un ángel en una cara y un demonio en la otra: si sale el ángel, ocurrirá algo beneficioso (rellenar la vida, puntos para las armas); si aparece el demonio, todo lo contrario...**

Si reforestar fuera tan fácil...





El detalle más original de *Dark Cloud* fue un curioso sistema que nos permitía reconstruir poblados. Para algunos fue un gran acierto, y otros lo consideraron un aburrimiento insoportable. En cualquier caso, los desarrolladores han decidido recuperarlo para *Dark Chronicle*. A bordo de un gran robot llamado Carpenterion (se admiten chistes) podremos crear casas, replantar bosques e incluso hacer aparecer ríos gracias a los distintos elementos que iremos recogiendo en nuestros periplos mazmorreros. Lo más curioso es que podremos viajar al futuro para comprobar cómo nuestra repoblación hace que el futuro del planeta deje de ser más oscuro que el de la carrera musical de Enrique Anaut.


Griffon ha visto *El Ataque de los Clones*, así que lucha a dos manos como Annakin Skywalker.



Con dos toneles, Max convierte a su robot en una máquina *nasía pa matá*.


"Vaya, parece que me voy a ensuciar el traje de fiesta, con lo blanquito que lo tenía"

destructivas, desde robots más grandotes armados con dos espadas hasta tanques con los que bombardear period... estooooo... bombardear enemigos.

Además, los combates se han complicado muchísimo desde su primera parte. No sólo porque hay enemigos capaces de eliminarnos con un par de tortas a lo Bud Spencer (y ojo, que hablamos de enemigos normalitos y corrientitos, no de *final bosses*), sino sobre todo porque los personajes son capaces de muchas más acciones, como agarrar objetos y enemigos para lanzarlos o devolver los ataques mágicos de un golpe de espada, como si estuviéramos jugando un partido de la Liga Profesional de Beisbol (eso sí, aquí no nos conviene hacer un *home run* y que el ataque se nos vaya a la quinta leche).

Si hay algo que vuelve divertida la exploración es la variedad de los combates

Gráficos de moda

A nivel técnico el juego cumple con creces y deja en pañales a su más

¡Marchando una de minijuegos!

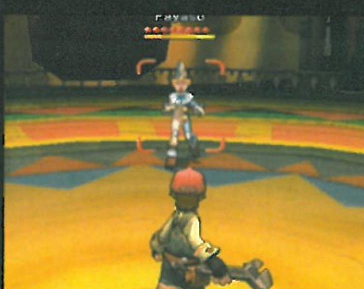




La gran mayoría de RPG's se caracterizan por albergar una gran cantidad de minijuegos (por si alguien se cansa de las mazmorras). *Dark Chronicle* contiene dos de estos prodigios de la imaginación consolera (si no contamos el Georama). Uno consiste en que Max, armado con su cámara fotográfica, retrate los 'ingredientes' con los que podrá hacer sus inventos: vale todo, desde potes de leche hasta champiñones, pasando por cinturones que lleve la gente. El segundo es igual de surrealista: equipado con caña de pescar y anzuelo, Max tendrá que conseguir determinados peces para seguir su aventura y para obtener diversas ventajas (y es que los chicos de Level 5 han debido jugar mucho a los *Breath of Fire* de Capcom). En resumen, que no sólo de lo que pase en la tierra vive el hombre.











No sólo los protagonistas pierden energía en *Dark Chronicle*. A medida que usamos las armas se irán desgastando hasta romperse, momento en el que nuestros ataques no le acertarán ni a los troncos de los árboles



¿Por qué todos los malos de los videojuegos tienen el pelo blanco? ¿Es que Sephirot marcó un estilo?



bien normalito predecesor: los decorados son coloristas y con un diseño *cartoon* de lo más adecuado, e incluso encontraremos unos fondos muy nítidos... al menos en las fases más relajadas, porque en el interior de las mazmorras encontraremos más niebla que en el Encuentro Mundial de Fumadores Compulsivos. Mención aparte merece el modelado de los personajes, que ha pasado de la sencillez poligonal de *Dark Cloud* al tan cacareado *cel shading* (esa técnica que hace que los gráficos tridimensionales parezcan dibujos animados y que, como bien sabréis, últimamente se está utilizando más en el mundo de las consolas que los monstruos de final de fase), muy bien aplicado por los desarrolladores de Level 5, que han conseguido integrar de forma casi perfecta a los personajes realizados con dicho sistema en unos decorados que están realizados con modelados poligonales corrientes (dicho de otra manera, que no están hechos con el *cel shading* de marras).

Los personajes están perfectamente integrados en unos fondos totalmente poligonales

Vamos que, sumando todas las virtudes de este *Dark Chronicle*, vemos bien clarito que los fans de los juegos de rol cuentan con una nueva razón para no sentirse abandonaítos por los desarrolladores. Y es que, aunque este juego brillen por su ausencia los combates por turnos, los rubios de pote y la ropa ceñida que promete ese título que aún tardará bastante meses en llegarnos y que todos los roleros esperan con ansia (un tal *Final Fantasy X-2*), el que todo eso esté sustituido por una estética más cercana a los dibujos animados de toda la vida y, por qué no decirlo, por un argumento algo más infantil, le da un atractivo adicional por ser, al menos, mínimamente diferente.



► El juego ha aprovechado al máximo las capacidades de los personajes como lanzadores de objetos. En algunos momentos será vital tener buena puntería, como por ejemplo en la que veis en la captura, en la que deberemos tirar bombas al coche de Flotsam.





Para ser un mundo destruido... el planeta de Max se conserva bastante bien.











"Vaya, y luego me quejo cuando mi padre dice que me apunto hasta a un bombardeo"



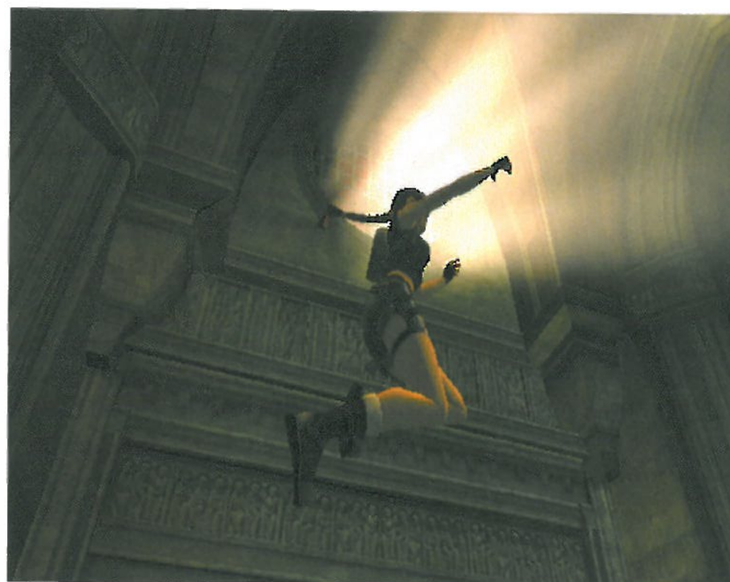
Otra prueba de que Griffon no ha hecho bien su trabajo. Ese árbol no podría estar más vivo.

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Después de sufrir más retrasos que el abandono de Enric Reyna de la presidencia del Barça, parece que a finales de junio podremos disfrutar por fin de las aventuras de la heroína más neumática de cuantas han pasado por nuestra consola (con la excepción de Pamela Anderson, claro). Y esta vez no viene sola...



Como podéis ver, los cambios físicos de Lara incluyen un crecimiento increíble de sus piernas.



"Lara, aquí te traigo el paracaídas... ¿Lara? ¡Laraaaaaaaaaaaaaaa!"

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Core Design**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Finales de junio**

Lara, nuestra Lara, la que se perdió con nosotros por el Ártico y con la que exploramos la zona menos turística de Egipto, ha vuelto. Y no ha aparecido en ninguna selva de Borneo ni en ningún desierto asiático: está nada menos que en París, a donde ha viajado alertada por una llamada de su viejo amigo y mentor Werner von Croy. Cuando llega a su casa para verlo, Lady Croft demuestra de nuevo ser más gafe que Mr. Bean tras destrozar una tienda de espejos, ya que éste es asesinado y muere en sus brazos después de dejarle la dirección de una misteriosa mujer y de hablarle de cinco pinturas del siglo XIV, conocidas como las Pinturas Oscuras.

Desde ese momento, Lara se convertirá en la principal sospechosa de su asesinato para las autoridades francesas (es gafe acabada, vamos), así que nuestra heroína no sólo tendrá que huir y demostrar su inocencia, sino que además tendrá que enfrentarse al loco Pieter van Eckhardt, conocido como el Alquimista Negro, que ansía recuperar las Pinturas Oscuras, quizá por su afinidad de iluminación. Y todo eso ocurrirá por las calles de París, en el Museo del Louvre (con alcantarillas y catacumbas) y, finalmente, por la Praga más *underground*.

Lara se verá envuelta en sucios trapicheos, misteriosos asesinatos y una historia de venganza

En su lucha por desentrañar el misterio que le dejó Von Croy, Lara se verá envuelta en sucios trapicheos, misteriosos asesinatos, la cara más oscura de una avanzada forma de alquimia (no, no hablamos de Aramis Fuster) y una historia de sangre, traición y venganza que se remonta a varios siglos atrás.

La evolución de Lara

Core ha creado en esta nueva entrega de *Tomb Raider* una historia densa, a la que ha querido cubrir además con un envoltorio de lujo. Lara es más real que nunca, y nos nos referimos sólo a









La parte masculina del equipo

Aproximadamente un 20% del juego lo completaremos con Kurtis Trent, un tipo duro con más mili que Colin Powell y último miembro de una antigua orden llamada Lux Veritatis, además de ex-legionario y ex-perimentado guerrero. Sus aventuras relacionadas con lo oculto mientras estaba en la Legión le valieron el apodo de "Demon Hunter" (pese a no haber perseguido nunca a Pocholo Martínez-Bordiu). Utiliza un arma muy especial: una especie de *frisbee* con cuchillas más afiladas que los tacos de Rochemback, que puede controlar en el aire con sus poderes telequinéticos. Si el chico gusta, no nos entrañaría que le dedicaran un videojuego a él solito...










Lara, haciendo honor al título del juego saltando sobre el fuego con la postura del Ángel.


Las tradicionales fases acuáticas no faltarán y las pistolas siguen sin oxidarse jamás.






esos 5.000 polígonos que tiene tan bien repartidos (sobre todo, como es tradicional, en su parte delantera), sino sobre todo a la naturalidad de sus movimientos, más fluidos que nunca. Y es que la señorita Croft no se conforma sólo con correr y saltar. Ahora trepa por tuberías, se desliza por cornisas, gatea, se arrastra y da volteretas... y además, a lo largo del juego va mejorando muchas de sus habilidades: la longitud de sus saltos aumenta y su resistencia también (debajo de la barra de vida encontraremos una barra de esfuerzo).

La señorita Croft trepa por tuberías, se desliza por cornisas, gatea, se arrastra y da volteretas

A esto hay que añadirle también unos nuevos movimientos de sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid* (se incluye incluso el ya mítico "te noqueo por detrás pero no por cobardía sino porque soy *mu espabilao*"), muy útil con personajes a los que no hay que matar, como los policías, por no hablar de otra de las más espectaculares habilidades nuevas que nos mostrará Yolita... estooooo.... Larita, que consiste en poder manejar cada una de sus dos pistolas de manera independiente. Un toque que, sin duda, añade vistosidad a lo *Matrix* al juego, así como bastante más realismo (ese realismo que queda por los suelos cuando vemos saltar a la arqueóloga como un personaje de *Tigre y Dragón*).

En la evolución del personaje tendrán mucho que ver las decisiones que vaya tomando el jugador. Por primera vez desde que estrenamos la primera parte de la saga en nuestra añorada PSX, no habrá una única manera de hacer las cosas. Lara deberá decidir muchas veces qué camino tomar o la actitud que debe adoptar al hablar con algún personaje (y es que, amiguetes, dentro de este pack de novedades Lara también podrá hablar, negociar, mentir y apostar con casi todos los que se vayan cruzando en su camino, en un toque de lo más rolero). A veces nuestra actitud o el camino que elijamos nos impedirán conseguir la información o los objetos que necesitamos, pero rara vez nos impedirán seguir adelante y llegar a la conclusión por otra vía, lo cual es de agradecer



Colección primavera-verano

Para los fans de Larita, podemos adelantar que su ídolo vestirá en esta aventura diferentes modelos de ropa, que a medida que avance la aventura irán siendo más y más 'ligeros'. Así, comenzaremos a correterar por París con un conjunto formado por *jeans* y camiseta turquesa (bastante mal elegido dadas las condiciones climatológicas), posteriormente vestiremos un conjunto militar largo y terminaremos con la ya clásica camiseta oscura que no llega a tapar el ombligo, bermudas de camuflaje ajustadísimas y botas militares. Eso sí, no falta el objeto adorado por los más fetichistas: las dos fundas de pistola.





Después de ver *Karate Kid* por quinta vez, no hay quien mueva a Lady Croft de esta posturita.


Aquí podéis ver de cerca esa increíble mochila de Lara en la que cabe de todo.

después de haber tenido que sufrir esos saltos medidos al milímetro (y con mucha mala leche, para qué negarlo) de las entregas anteriores.

Siempre nos quedará el Louvre

Un comentario aparte merecen los escenarios y la ambientación del juego. Éstos, podemos dar fe de ello, han sido diseñados a conciencia para aprovechar toda la potencia de la bestia negra de Sony. Veremos cielos casi reales y efectos de luz muy trabajados, tales como los de las sirenas de los coches de policías o los relámpagos. Los interiores y los lugares reales también están cuidados al máximo, con multitud de llamativos detalles. Sólo hay que echarle un ojo a lugares tan conocidos como el Museo de Louvre, que ha sido recreado fielmente según su modelo original (aunque nos huele que las catacumbas no constaban en los planos). Pero sin duda, uno de los escenarios que más llama la atención pertenece a la parte más siniestra del juego, aquella que rinde tributo al espíritu del *survival horror* (sobre todo a la serie *Resident Evil*). Se trata de una especie de oscuro y tétrico manicomio cárcel, en el que los enfermos parecen una mezcla de zombie con Eduardo Manostijeras. Y no hace falta que os aclaremos que no van a venir precisamente a recibirnos con un abrazo y dos besos...

Los escenarios han sido diseñados para aprovechar toda la potencia de la PlayStation2

En definitiva, aunque la espera se esté haciendo larga hay que reconocer que Core está trabajándose al máximo este *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* para que sus numerosas novedades nos sorprendan gratamente a todos. Y, en vista del tiempo invertido en su desarrollo y de lo que hemos podido ver, promete horas y horas delante de la consola acompañando a la tet... estoooo... *tetmenda* Lara Croft. Y todo ello amenizado nada menos que por la Sinfónica de Londres... ¡ahí es nada!


Core está haciendo una renovación completa de la saga

No va a retrasarse otra vez, ¿verdad?






Como todo hijo de vecino, Lara tiene que correr para coger el metro antes de que cierre.

Lara, de mujer a mujerona

Si bien desde su nacimiento allá por 1996 hasta el lanzamiento de *Tomb Raider Chronicles* Larita Croft no sufrió apenas cambios en su habitual aspecto físico, en El Ángel de la Oscuridad los chicos de Core han aprovechado el salto a los 128 bits para renovar su diseño. Gracias a ello ha quedado atrás esa cara con más ángulos que un congreso de triángulos, esa pista de aterrizaje en forma de frente, esos bizqueantes ojos a lo Christopher Lambert y, sobre todo, ese top verde chillón que cantaba más que Pavarotti en un *karaoke*. Lara sigue siendo Lara, pero... al menos ahora parece un ser humano.



¡Que siga la *Dynastía*!

Dynasty Warriors 4

Después de que *DW 3 Xtreme Legends* abriera camino el mes pasado, al fin nos llega la cuarta parte de la saga *Dynasty Warriors*, que ha batido récords de ventas en Japón

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Finales Junio**

Cuando un juego vende dos millones de copias en todo el mundo, como hizo el año pasado *Dynasty Warriors 3*, hay dos normas que sus desarrolladores suelen seguir a rajatabla: la primera, sacar otra secuela (aunque haya que usar el papel de calca); y la segunda, lanzarla en la mínima cantidad de tiempo posible (no vaya a ser que los fans ser olviden de comprarla). Y parece que a Koei le ha salido bien la jugada, porque de momento en Japón lleva vendidas más de un millón de unidades... y aún se sitúa entre los títulos más vendidos. Algo normal, teniendo en cuenta que *Dynasty Warriors 4* es una secuela que entusiasmará a los aficionados a la serie, ya que aunque respeta su habitual mecánica, incluye algunas mejoras y novedades.

Eso sí, hemos dicho "novedades", no milagros... y es que el juego sigue teniendo su base argumental en *El Romance de los Tres Reinos*, la gran leyenda épica China en la que se basa la mayor parte de la producción de Koei (¡eso sí que es aprovechar bien una licencia, sí señor!), y los protagonistas siguen siendo los mismos: Lu Bu, Sun Jei, Cao Cao y todos esos militares con nombre de koala que les rodean.

Tres reinos sobreexplotados

Como os podéis imaginar, las principales novedades se han introducido a nivel jugable, la más destacable de las cuales (aparte de las que os comentamos en los respectivos cuadros de texto) es la mejora de la Inteligencia Artificial de los enemigos. Se acabaron esas rutinas de ataque previsibles, o eso de estar rodeado de cientos de soldados que se limitan a atacarte de uno en uno.

Los protagonistas son los mismos: Lu Bu, Sun Jei, Cao Cao y todos los militares que les rodean

Los enemigos de *DW 4* suponen una verdadera amenaza, desde el general más poderoso hasta el soldado de rango más bajo, así que si dejas que te rodeen estás más acabado que las neuronas de un habitante de *Hotel Glam*. Mención especial merecen, cómo no, los señores de la guerra, que puede llegar a ser desesperantes: el mejor ejemplo de ello





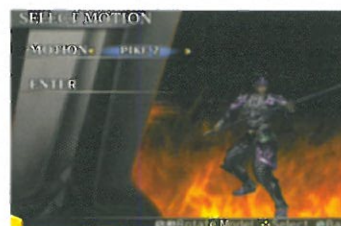


En *DW 4* también hay cobardicas. Aquí tenéis un buen ejemplo de lo que es escaquearse.





A patadas con la historia





Este *Dynasty Warriors* es el primero que nos permite crear personajes jugables desde cero. Podemos elegir el sexo de nuestro héroe (nos referimos a su género, no a cuántas veces lo hace a la semana, malpensados), su nombre, su aspecto en general y, lo que es más importante, qué arma queremos que utilice. Después estos personajes podrán seleccionarse en cualquiera de los modos, incluido el Musou... lo que resulta un poquito extraño, teniendo en cuenta que todos los personajes hasta la fecha pertenecían a *El Romance de los Tres Reinos*. Pero bueno, siempre es agradable manejar a una grácil mujer vestida de bailarina que aplaste cráneos a las órdenes del ambicioso Cao Cao...





es Lu Bu, al que hemos visto rodeado de 30 enemigos sin que éstos le hagan ni cosquillas (bueno, cosquillas quizá sí, pero *pupita* muy poca).

Otro cambio interesante es que los batallones enemigos no se encontrarán siempre en el mismo lugar del mapa, sino que cada vez que disputemos una misma batalla su situación será diferente, haciendo que cada una de las partidas sea totalmente distinta. También son remarcables otros detalles más o menos originales, como la necesidad de destruir partes del decorado o maquinaria enemiga para que tu ejército siga avanzando o las espectaculares 'fases de sitio' en las que aparecerán poderosas máquinas de guerra para abrirnos paso (tranquilos, que no se trata de tanques norteamericanos con alergia a los periodistas)... aunque éstas serán más bien escenas de vídeo, con poco margen jugable que le dé algún aliciente al asunto.

Técnicamente *DW 4* se parece muy mucho a su predecesor, aunque es cierto que mejora diversos aspectos de aquél, especialmente los efectos de luz y las magias (sólo en *FF X* hemos visto una espectacularidad similar), y cuenta con un diseño un tanto mejorado de los personajes, que siempre son los mismos pero siempre diferentes... como los rizos "Querubín Johnson's" de David Bisbal, vamos. De lo que no nos vamos a librar es de la niebla típica de la saga, que en algunos escenarios (sobre todo cuando hay efectos climatológicos como la nieve que ponen en peligro la estabilidad del motor gráfico) no nos deja ver más allá de nuestra nariz. Pero claro, ése es el precio que hay que pagar por poder divertirnos masacrando tantísimos soldaditos al mismo tiempo...

Los enemigos son una amenaza, desde el general más poderoso hasta el soldado de rango más bajo



Aquí tenéis al nuevo Lu Bu, alias "como me toques te dejo la cara como la de Chiquito".











No, no estáis viendo un *Final Fantasy* en la China medieval... Es que *DW 4*, como su antecesor, también incluirá un modo Versus. Y es que hay que reconocer que este título de Koei garantiza muuuuchas horas de juego.


Una saga única en su género...


...que va necesitando un argumento nuevo





Lanzando el guante





Sin duda, la novedad más original de *DW 4* son los 'duelos' a los que algunos generales nos retarán en mitad de una batalla. Si aceptamos, apareceremos en un ring cerrado con dicho personaje para librar un combate en un tiempo determinado. Del resultado de esta lucha dependerá buena parte de la batalla (sobre todo si pierdes, porque aparecerá el temido "Game Over"), así que es mejor que os aseguréis de poner ganar el desafío antes de aceptarlo... por ejemplo, el susodicho Lu Bu, el personaje más poderoso de la saga, te aniquilará en menos que Kain se sopla un cubata a no ser que hayas conseguir que tu personaje suba muchos niveles.

¡Busco a Jak (y a Daxter)!

Jak II: Renegade

Los creadores de *Crash Bandicoot* se enfrentan a un reto nada envidiable: mejorar *Jak & Daxter*, uno de los más brillantes plataformas de la historia

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Naughty Dog**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Octubre**

Es cierto que el reconocimiento por parte del gran público hacia *Jak & Daxter: El Legado de los Precursores* tardó en llegar, pero seguramente se trataba más de un problema relacionado con la ausencia de un público interesado en los juegos de plataformas que con la innegable calidad de un título que confirmó a Naughty Dog como uno de los estudios de desarrollo de más talento a nivel mundial.

Gracias a los experimentos a los que fue sometido, Jak puede transformarse en un poderoso ser

Pero, como muchas veces sucede, con esta segunda parte de la saga los creadores del marsupial más famoso del mundo de los videojuegos deben confirmar su talento intentando no repetirse... y lo cierto es que *Jak II: Renegade* parece que va a contar con las suficientes novedades como para no parecerse ni por asomo a su predecesor.

No es que la noticia de la aparición de esta secuela sea demasiado sorprendente (el final de *Jak & Daxter* era lo suficientemente abierto como para hacernos suponer que la historia continuaría) pero sí que lo es el hecho de que nos encontremos ante un juego bastante más oscuro.

El argumento arranca dos años después que el de la primera parte con los dos protagonistas llegando a una oscura ciudad devastada por la lucha entre distintas bandas. La más poderosa de ellas es la liderada por un misterioso Barón que captura a Jak y experimenta en su cuerpo con el Eco oscuro hasta que el bueno de Daxter consigue liberarlo. Como podéis suponer, después de estas vacaciones Jak no está muy contento que digamos y buscará sin descanso vengarse del malvado Barón.

Jak May Cry

Gracias a los experimentos a los que ha sido sometido, el protagonista puede transformarse en un poderoso ser (más o menos como Dante en Devil May Cry) y utilizar los poderes que el eco le proporciona para cumplir con su objetivo. Pero además las diferentes armas van a tener mucha más importancia, e incluso en algunas fases el juego estará más cercano a la acción pura y dura que a los juegos de plataformas. En ello también tiene mucho que ver la fluidez de los combates, en los que, además de disparar con rifles o escopetas, también podremos luchar cuerpo a cuerpo si el enemigo de turno se acerca demasiado golpeándole, por





Quizás por la importancia que tienen las armas en esta segunda parte, el juego incluye algunas zonas en las que podemos probarlas. Tal y como podéis ver en esta imagen, para que no hagamos daño a ningún inocente sólo podremos disparar contra una especie de maniquís.















"¡Súbame una al tercero!" Hay que ver lo que ha mejorado el trabajo de butanero...









ejemplo, con la culata del arma que estemos utilizando.

Otro cambio importante dentro de la mecánica del juego es que ya no necesitaremos ir recolectando una serie de ítems para poder ir avanzando. El objetivo es ir cumpliendo diferentes misiones en las que obtendremos llaves para acceder a nuevos lugares, pero también ítems o nuevas armas. Esto no quiere decir que no tengamos la opción de recoger una serie de objetos que nos aportarán ventajas, pero será algo voluntario ya que podremos ir avanzando sin cogerlos todos.

Encontraremos numerosos vehículos que podremos conducir por la urbe con total libertad

La manera de ir descubriendo las misiones será, normalmente, las conversaciones que tendremos con los numerosos personajes que pueblan la ciudad. Y es que nos toparemos con una urbe que parece estar, literalmente, viva. No sólo porque sus habitantes tengan más palique que Pocholo Martínez-Bordiu con una sobredosis de café, sino también por los numerosos vehículos que encontraremos y que podremos conducir con libertad... aunque teniendo siempre cuidado de no toparnos con la policía o con los sicarios del Barón, porque entonces nos meteremos de lleno en una espectacular persecución.

Pero además de los progresos jugables, tampoco faltarán las numerosas mejoras en el apartado gráfico, empezando por un mayor número de polígonos en los protagonistas (contarán con cuatro veces más que en la primera parte) y una gran fluidez a pesar de que en muchas ocasiones la pantalla estará repleta de vehículos y personajes. Además Jak podrá realizar tres veces más movimientos que en su primera aventura y en total podremos disfrutar de una hora de secuencias cinemáticas que desarrollarán una historia muy elaborada.

¿Y qué pasa con Daxter? Pues, aunque no aparezca en el título del juego, volverá a ser el contrapunto cómico y, además, todo parece indicar que podremos controlarle en algún momento de una aventura que lo tiene todo para volver a revolucionar el género de los plataformas.

 Numerosas mejoras

 Que no te gusten los plataformas



No es que Daxter se haya vuelto bizco, es que sigue siendo el graciosito oficial.

¿Primos lejanos?





La saga *Ratchet & Clank* ha estado tradicionalmente ligada a la de *Jak & Daxter*. Insomniac Games finalizó el juego unos meses después que Naughty Dog, pero utilizando el mismo motor gráfico y tras un período de estrecha colaboración entre ambas compañías (además Insomniac es la empresa responsable de *Spyro*, la otra mascota de PlayStation junto con *Crash*). Y parece que esta provechosa relación va a continuar, porque ya ha sido anunciado *Ratchet & Clank: Going Commando*, que contará con nuevas armas y 20 niveles. Su lanzamiento está previsto para el próximo mes de noviembre, sólo un mes después que el de *Jak II*.

Chupa cámara cuanto quieras

EyeToy: Play

Cuando pensábamos que lo habíamos visto todo en entretenimiento consolero, Sony nos ha sorprendido con esta nueva (y más directa) forma de interactividad llamada EyeToy

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

Por fin hemos podido ponerle las manos encima a tan prometedor periférico para PS2 y al primer juego que explota sus posibilidades, bautizado como *EyeToy: Play*... y podemos afirmar categóricamente una cosa: está destinado a revolucionar el mundo del entretenimiento electrónico, llevando la interactividad a unos límites que hasta ahora no podíamos ni imaginarnos.

Y no sólo porque seamos nosotros los que aparezcamos en pantalla, protagonizando los juegos (si sois de los que consideráis que las cámaras os desfavorecen, pensad en los *freakies* que aparecen semanalmente en *Salsa Rosa* y decid con nosotros: "Yo al menos parezco una persona normal"), sino que gracias a un tremendamente bien calibrado sistema de detección de movimiento, podremos interactuar con toda clase de objetos y seres virtuales que en realidad no están ahí. Vale, eso puede hacer que nuestros vecinos piensen que nos falta algún tornillo pero, ¿y lo bien que nos lo podemos pasar nosotros?

EyeToy: Play aprovecha dichas posibilidades de forma más bien sencilla, con una serie de minijuegos que nos recuerdan a los juegos de Atari o incluso los primeros de NES, no por su nivel técnico (son muuuuy superiores a aquéllos) sino sobre todo porque su simplicidad va unida a una cota de diversión y una capacidad de adicción brutales. Y ¿qué más se le puede exigir a un *party game* como éste, aparte de asegurarnos unas risas con nuestros amiguetes y/o familiares en las noches de juerga y parranda (cosa que consigue de sobras... aparte de dejarte más molido que una sesión de aeróbic con un saco de cemento a la espalda)?

Gracias a su sistema de detección de movimiento, podremos interactuar con objetos virtuales

Pero según los programadores de Sony la cosa no se va a quedar ahí y, aprovechando las cada vez más próximas funciones *on-line* de PlayStation 2, el EyeToy nos permitirá comunicarnos con otros usuarios a través de la red de redes... pero eso será en un futuro. De momento, disfrutaremos de la inagotable diversión que asegura.

 Revolucionario y muy muy divertido
 Jugar solo acaba aburriendo

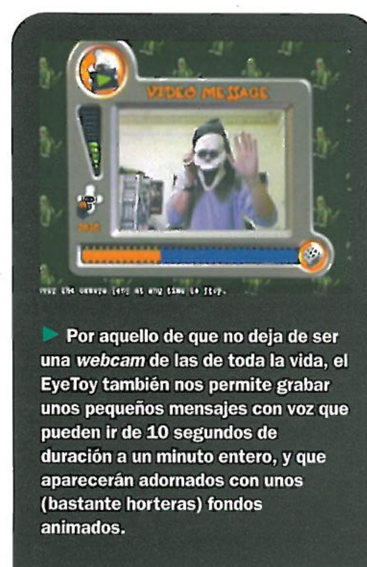








Cuando estés cansado de dar golpes, agitar las manos y demás tonterías que te obliga a hacer *EyeToy: Play*, puedes relajarte con Playroom, un modo lleno de efectos visuales que se van desbloqueando al conseguir récords. Lo que es servir, no sirven de nada, pero ¡son tan bonitos!



Por aquello de que no deja de ser una *webcam* de las de toda la vida, el EyeToy también nos permite grabar unos pequeños mensajes con voz que pueden ir de 10 segundos de duración a un minuto entero, y que aparecerán adornados con unos (bastante horteras) fondos animados.



Miniselección de minijuegos

Ni están todos los que son ni son todos los que están, y es que hemos querido haceros una selección de los minijuegos más divertidos, curiosos o extraños de *EyeToy: Play*

Minijuegos Marchosos



Beat Freak

En esta versión *eyetoyera* del *Samba de Amigo* de Sega, deberemos golpear alguno o algunos de los cuatro altavoces situados en cada uno de los ángulos de la pantalla al ritmo de la música, según nos marcan unos psicodélicos CD's voladores. Sabremos que los hemos golpeado correctamente porque se iluminarán cual Feria de Abril...



Boogie Down

Los fans de la buena de Ulala disfrutarán de lo lindo con este juego, en el que deberemos imitar los movimientos de una bailarina que va señalando los cinco focos que le rodean en grupos de dos. Si lo hacemos bien y vamos encadenando combos, los personajes de *EyeToy: Play* se irán animando y subirán a la pista a darnos ánimos.

Minijuegos Luchadores



Kung Foo

Como un Godzilla recién salido de un gimnasio de artes marciales, deberemos machacar a unos pequeños ninjas que intentarán atacarnos. Si lo hacemos bien y conseguimos terminar las fases sin que nos eliminen, podremos disfrutar de una divertida fase de bonus en que, básicamente, hay que partir tablas de madera golpeándolas justo en el centro.



Boxing Chump

Quizá para evitar la tentación de que le mordamos la oreja al contrario, deberemos boxear con un púgil robótico (y tan robótico... su modelado tiene menos curvas que un cartabón), golpeándole sólo cuando baje la guardia y cuidando que él no nos dé a nosotros para el pelo. Noquear al chavalote es difícil, así que normalmente tendréis que ganar por puntos.

Minijuegos Raritos



Wishi Washi

La pesadilla de Drako hecha realidad: limpiar ventana detrás de ventana durante el tiempo límite que tenemos establecido (hay que obtener un mínimo de 98% de limpieza para saltar al siguiente ventanal), obteniendo bonus si limpiamos las manchas marrones que aparecen de vez en cuando. Es mejor no emplearse demasiado a fondo, porque cansa de lo lindo.



Rocket Rumble

Por si no nos habíamos aburrido bastante con *Fantavision*, aquí tenemos una especie de versión para EyeToy: vamos, que hay que dedicarse a encadenar fueguecitos artificiales. La cuestión es seleccionarlos con la manos cuando llegan al cielo y hacerlos explotar con alguno de los interruptores que hay a los lados de la pantalla. ¡Soporífero!

Minijuegos Agitados



UFO Juggler

Por aquello del ahorro de energía, somos nosotros los que tenemos que lanzar los platillos voladores terráqueos... ¡a base de girarlos con las manos! Eso sí, hay que ir con cuidado porque si te pasas girándolos los haces explotar. Además, por si no fuera bastante trabajo eso de ponerlos en órbita más tarde también deberemos ayudar a que aterricen a salvo.



Plate Spinner

¿Crees que tu trabajo es estresante? Eso es porque no has probado este minijuego, probablemente el más frustrante de todo *EyeToy: Play*. Y es que eso de hacer girar platillos chinos cuidando que ninguno salga volando y asegurándote a golpe limpio que ninguno de los monos que nos rondan nos los tiren al suelo no es nada fácil, amiguetes...

Camarero, hay una red en mi *syfón*

Syphon Filter: The Omega Strain

Vistos los dividendos que le ha reportado, no es de extrañar que Sony vuelva a lanzar una nueva entrega de *Syphon Filter*, sin Gabe Logan pero con funciones *on-line*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony Bend**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales 2003**

Aunque dicen que las comparaciones son odiosas (sobre todo comparar el perímetro abdominal de un redactor de videojuegos con el de un modelo de ropa interior), la mejor forma de definir *Syphon Filter: The Omega Strain* es deciros que será una especie de Phantasy Star Online de los juegos de acción. Vamos, que como en el *action*-RPG de Sega tendremos que crearnos un héroe desde cero al que podremos usar en misiones tanto *off-line* como *on-line*, dependiendo de nuestros gustos y de nuestras ganas de compartir partida con otros jugones.

Y es que los chicos de Sony Bend no han querido descuidar a los fans de la saga que no puedan disponer de conexión a Internet, por lo que están realizando un modo *off-line* cuidado y profundo... pero aun así, ni tan cuidado ni tan profundo como cuando usemos el juego en la red de redes, que será cuando éste alcance su auténtica plenitud jugable. Será entonces, compartiendo misiones con otros tres usuarios, cuando podremos encontrar varios caminos para conseguir un mismo objetivo, ayudarnos para salvar obstáculos o incluso dividirnos para cumplir las misiones con mayor eficacia. Eso sí, para comunicarnos con nuestros compañeros, especialmente si son chicas y están disponibles, necesitaremos un teclado USB o el Head Set que Sony regala con *SOCOM: US Navy Seals*.

Sony Bend no ha querido descuidar a los fans de la saga que no dispongan de conexión a Internet

No obstante, juguemos *on-line* u *off-line* el objetivo de *Syphon Filter: The Omega Strain* va a ser siempre el mismo: destapar una conspiración terrorista vinculada con Mara Amarov, mala malosa clásica de la saga y tan retorcida que podría ser guionista de *Noche de Fiesta*. Para ello tendremos que perseguir a lo largo de trece mundos distintos a más de treinta personajes con peso en la historia, normalmente vinculado a organizaciones terroristas. Contaremos para ello con cien armas distintas, además de la ayuda de personajes clásicos de *Syphon Filter* como Gabe Logan, Lian Xing, Teresa Lipan o Lawrence Mujani.

+ ¡Un Syphon Filter on-line!
− ¿Seguro que el modo off-line no aburrirá?















Una serpiente en internet

La serie *Syphon Filter* está a puntito de saltar al ruedo on-line, pero la saga con la que ésta siempre es comparada, *Metal Gear Solid*, parece que también tiene muchos números de tener una versión para la red de redes. O eso es, al menos, lo que Hideo Kojima declaró en una entrevista en el pasado E3, pues indicó que los desarrolladores de Konami estaban haciendo pruebas para la realización de un futuro *Metal Gear On-Line*. Ahora que se acerca el próximo E3, en el que es probable que la compañía enseñe algo de *MGS 3*, quizá nuestras dudas sean contestadas.





Medal of Honor en el infierno

Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection

Hace algo más de un año, iD Software rescató su mítico *Wolfenstein 3D* en ese flamante *shooter* que fue *Return to Castle Wolfenstein*... del que pronto tendremos una versión para PS2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Raster Productions**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Prontito**

Esta versión consolera de *Return to Castle Wolfenstein* nos traslada a 1943, en pleno fragor de la Segunda Guerra Mundial, para ponernos en la piel de B. J. Blazkowicz, uno de esos *rangers* americanos con más condecoraciones en la solapa que cerebro en la cabeza (sólo hay que ver a su presidente para confirmarlo) y que, visto su apellido de origen judío, tiene una razón más que personal para querer luchar contra las tropas de Hitler. Pues bien, nuestro chicarrón del Norte (de América, claro) deberá recorrer medio mundo para recuperar un extraño artilugio desenterrado por los nazis y que puede desnivelar el curso de la guerra... ¿alguien dijo Indiana Jones?

El juego contará con siete fases nuevas, todas ellas situadas antes del argumento aparecido en PC

Para situarnos un poco, *Operation Resurrection* se acercará muy mucho al tono visual de la saga *Medal of Honor*, pero con una notable diferencia: donde la gran serie bélica de Electronic Arts pone realismo y situaciones creíbles, Raster ofrece zombies, monstruos de toda índole y supersoldados surgidos de la probeta de algún científico nazi pasado de rosca, en una especie de cruce de los shoot'em-ups con el más puro y duro *survival horror* a lo *Resident Evil*.

Si bien cuando un juego para PS2 es una conversión de un título ya aparecido en PC podemos esperarnos lo peor, este nuevo *Wolfenstein* va a tener suculentas diferencias. Para empezar será sensiblemente más largo, ya que contará con siete fases más que la versión para compatibles. Pero lo más interesante es que esas fases se situarán antes de lo que ocurría en el juego original, desarrollando cómo el protagonista entra en un grupo especial del ejército y empieza su cruzada personal contra los nazis. Vamos, que podríamos decir que la costumbre *star warsiana* de hacer precuelas ha llegado a las consolas...

+ Un *shooter* de *qualité* visita PS2
− ¿Estará a la altura de los grandes del género?

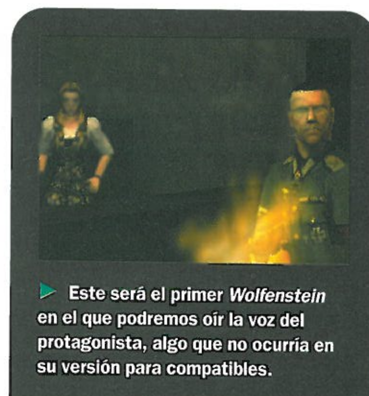




Los soldados también tienen su corazoncito. Aquí nuestro héroe va a ayudar a ese enemigo a afeitarse debajo de la barbilla.







Este será el primer *Wolfenstein* en el que podremos oír la voz del protagonista, algo que no ocurría en su versión para compatibles.







Los primeros tiros subjetivos

Corría el año 1992 cuando la compañía iD Software sacó al mercado un juego ambientado en un laberíntico castillo nazi lleno de guardias y perros centinela la mar de pesados. Pero la principal novedad fue que no veíamos a nuestro personaje: tan sólo su arma, con la que podíamos masacrar a los enemigos que se nos pusieran por delante. La verdad es que ya existían los *shooters* con 'punto de mira' (el mítico *Operation Wolf* era una prueba de ello) pero hasta ese momento no se había conseguido que un juego subjetivo permitiera moverse con total libertad por un mapeado. Después vendrían los *Doom*, *Quake*, *Duke Nukem* y otras sagas míticas del género.





A puñetazos con los raperos

Def Jam Vendetta

Quién sino EA Big, artífices de *SSX* y *NBA Street*, podía llevar a buen fin una idea tan estrafalaria como realizar un juego de wrestling protagonizado por raperos reales

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Aki/EA Big**
Editor **EA Big**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales junio**

Para llevar adelante tan extraño proyecto (claro, que al lado de los programas de Gestmusic es de lo más normal del mundo) los chicos de EA Big se han aliado con dos *cracks* de los respectivos campos que toca el título: la discográfica Def Jam, que produce a algunos de los más populares raperos de los USA, y la compañía de desarrollo Aki, artífices de juegos de lucha libre como *Virtual Pro Wrestling, WCW/NWO Revenge, WWF No Mercy* o *WWF Wrestlemania 2000*. Pero curiosamente, el resultado de tan extraña mixtura es un juego que, al igual que *NBA Street* en su día, parece destinado a remover los cimientos de su propio género.

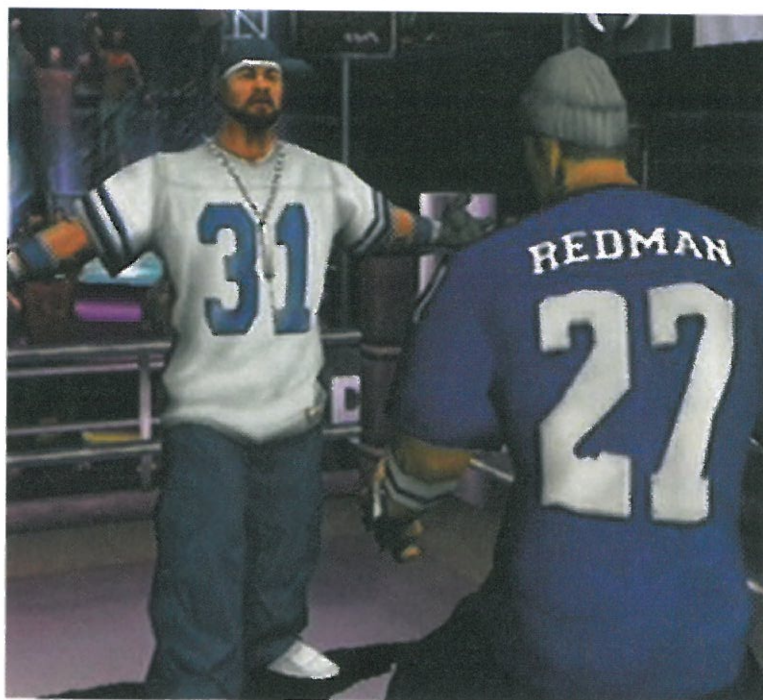
Y es que, aunque en *Def Jam Vendetta* encontraremos todo tipo de modos multijugador como Singles, Tag Team, Handicap, Survival o Free For All, el auténtico *quid* de la cuestión es su modo Historia. En él tendremos que ponernos en la piel de un luchador que, para salvar a su endeudado amigo Manny, debe luchar contra los mejores *wrestlers* del mafioso D-Mob (doce de ellos, famosos raperos de la firma *Def Jam*). Es este modo el que nos permitirá desbloquear a los 47 atletas disponibles para el resto de modalidades, pero también elegir la pretendienta con la que nos queremos quedar (que deberá ganar un combate para tener derecho a ser nuestra *parienta*), de la que obtendremos todo tipo de fotos ligeras de ropa.

Def Jam Vendetta tiene uno de los controles más sencillos y asequibles del género

¿Os suena bien? Pues añadidle uno de los controles más sencillos y asequibles del género, mezclado con uno de esos marcadores de hiperpoder que acostumbra a añadir EA Big (Adrenaline en *SSX*, Gamebreaker en *NBA Street*, Momentum en este *Def Jam Vendetta*) para permitirnos aplastar a los contrarios, y obtendréis el que tiene todos los números para ser el juego de lucha libre más divertido jamás programado para PS2.


Renueva y refresca todo un género


El rap no tiene tirón en España



"*La dona é mobileeee cual piuma al veeentooooo...*" "Estos raperos ya no son lo que eran"





Versión española



Como no es cuestión de ser menos que esos yanquis que lo invaden todo, desde *PlanetStation* proponemos realizar una versión hispánica de *Def Jam Vendetta* que, puestos a elegir una discográfica patria con cantantes suficientemente *freaks* como para asustar sobre un ring, debería llamarse *Vale Music Vendetta*. Nuestro redactor jefe T-Virus ya tiene argumento y todo: un valeroso redactor de videojuegos tiene que salvar a su amor de toda la vida, Nuria Fergó, de las garras del malvado N-Rebollo, capo mafioso musical que la tiene atada con un contrato de tres años. Para ello tendrá que enfrentarse a los monstruos creados por N-Rebollo como "Rizos" Bisbal, "Lágrimas" Bustamante, "Lipowoman" Chenoa o "Cebadete" Tenorio. ¿A que no suena mal?

The Hulk

¡Hulk destruye! ¡Hulk aplasta!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Radical Entertainment**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Verano**

Los superhéroes están de moda. Sólo hay que ver a T-Virus intentando pegarse a las paredes con Super Glue 3 o a *Kain* poniéndose pajitas del Bar Budo entre los dedos a modo de garras para darse cuenta de que las películas de esos tipos vestidos con pijama están calando entre la gente... y precisamente este verano nos llegará otra de ellas, *Hulk*, que va a contar con su correspondiente traslación videojueguil.

Ésta, sin embargo, como *X-Men 2: La Venganza de Lobezno*, estará más basada en los tebeos (por aquello de que permiten construir un argumento más largo), y básicamente será un beat'em-up en el que tendremos que demostrar las capacidades destructivas del goliat verde. Para ello contaremos no sólo con su fuerza habitual, sino también con un medidor de Rabia, que cuando se llene duplicará los poderes de *Hulk* y nos permitirá hacer mucha más pupita.

No obstante, para darle más variedad al asunto, en algunas fases también deberemos controlar a Bruce Banner, cuya falta de fuerza nos obligará a usar sus habilidades de sigilo a lo Snake. De todas formas, como el chaval es científico y lo suyo son los números, sus niveles estarán más enfocados hacia la resolución de puzzles. La cosa suena bien pero, igual que con la película, sus auténticos resultados aún son una incógnita. Habrá que echarle paciencia.

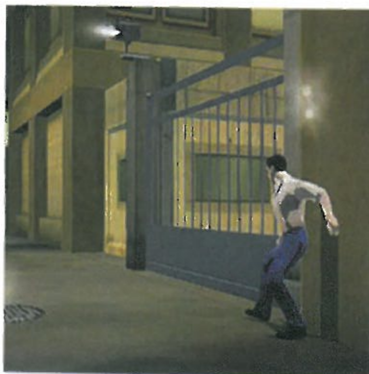
+ ¡Cómo mola ser Hulk!

− ¿No se hará repetitivo?



"¿Que por qué soy tan grande? ¡Porque a mi me daban doooooooooooos!"





Yo me lo pincho y yo me lo como

Music 3000

Prepárate para firmar autógrafos, porque vas a ser el DJ más solicitado del momento si practicas con la segunda secuela de este mítico editor musical para consolas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Jester Interactive**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **ya**

Jester Interactive tiene ya a punto de caramelo el lanzamiento de *Music 3000*, un nuevo capítulo de su juego estrella que incluirá algunas novedades más que suculentas a cambio de la alteración del intuitivo control clásico de la saga. Sin embargo, vale la pena hacer un esfuerzo en aprender el nuevo manejo, ya que las opciones han aumentado considerablemente, teniendo todos los botones del pad funciones determinadas... y es que tendremos hasta 64 canales para llenar con todos los sonidos que deseemos.

Aunque, sin lugar a dudas, lo más destacable de esta entrega es la presencia del USB Sampler, gracias al que, a través del puerto USB de nuestra PS2, podremos grabar sonidos procedentes de CD's, vinilos o incluso de un micrófono (aficionados a las pedorretas y a expeler sonidos guturales tras beber Coca-Cola, abstenerse). Vamos, que con el nuevo sistema Voice 2 Music podréis entrenar para la próxima edición de *Operación Triunfo*, grabando vuestra voz para editarla después en la canción que compongamos.

Lo más destacable es la presencia del USB Sampler, gracias al que podremos grabar sonidos

Pero como no todo lo vamos a crear nosotros, encontraremos las interminables librerías de sonido habituales en los *Music Generator*, donde encontraremos samples de todo tipo aunque, como suele ocurrir en este género, los pertenecientes a estilos como el *indie*, el *pop* y el *metal* son bastante flojos, mientras brillan los de *trance*, *garage* y *hip hop*. Y es que este tipo de juegos están más destinado a los amantes de la música electrónica que a los del rock, así que olvidaos de componer canciones para David Bisbal o para Camilo Sesto.

Además, los aspirantes a DJ disfrutarán como burros con el modo DJSMX, en el que podrán practicar su destreza a los platos gracias a seis mesas de mezclas, que ganan en adicción con su sencillísimo manejo. Vamos, que *Music 3000* tiene todo a su favor para convertirse en un nuevo referente del género.


¡Podremos usar nuestros propios sonidos!


El nuevo control es un tanto farragoso



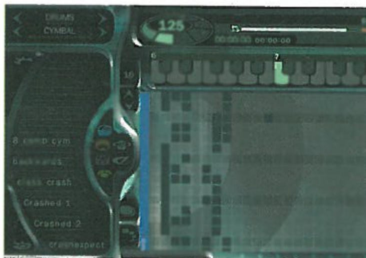




No, no es la máquina tragaperras del Bar Budo, sino un teclado virtual de lo más chulo...









Me gustan las peliculitas





El apartado de creación de vídeos ha mejorado considerablemente con respecto a las anteriores entregas de la saga: en *Music 3000* podemos realizar fundidos, poner imágenes en primer término o al fondo y aplicar efectos a las escenas, todo al ritmo de la canción (o, según al oído de quien, el "ruido infernal") que compongamos. Vamos, que con este nuevo editor musical de Jester, además de ejercer como DJ, puedes comenzar a labrarte una pequeña carrera como realizador de videoclips y, quién sabe, quizá dar después el salto a la gran pantalla como han hecho directores como Michael Bay, Spike Jonze o McG.

Destruction Derby Arenas

Chatarra sobre ruedas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Studio 33**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Otoño**

Tras tres entregas en PS One que consiguieron que la saga se hiciera con un cierto prestigio, Studio 33 se va a encargar de trasladar la serie *Destruction Derby* a PlayStation 2, planteando esta cuarta parte como un juego pensado básicamente para ser jugado *on-line*.

El salto a PS2 resulta evidente desde el principio, y se nota sobre todo en unos circuitos repletos de elementos que podemos destrozar. Además, los daños en tiempo real (imprescindibles en un juego en el que las vueltas de campana son constantes) también han sido recreados de manera espectacular. Para facilitar que las partidas en red sean asequibles para todo el mundo, el control es más arcade que nunca. Y es que resulta vital desenvolverse enseguida con soltura en los diferentes circuitos ya que, además de obtener puntos por acabar primero, también seremos premiados si hacemos acrobacias o si destrozamos un mayor número de elementos de los decorados.

Lo cierto es que estamos ante uno de los juegos más apropiados para acompañar el lanzamiento del juego *on-line* en Europa, pero por desgracia todo parece indicar que no estará acabado antes del mes de junio y lo más probable es que tengamos que esperar hasta otoño para disfrutar haciendo el loco en la red.


Digno salto a PS2


No estará listo para el estreno *on-line*


No os dejéis engañar por tan pulcra y brillante carrocería... pronto será carne de chatarrero.







Hardware

Juegos de guerra

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Junio**

Otro de los juegos pensados para ser disfrutados *on-line* es este *Hardware*. Desarrollado por los creadores de *Dropship*, lo que propone básicamente es que nos pongamos a los manos de nuestro vehículo militar para intentar convertir en papilla lo antes posible a los vehículos de los otros jugones.

Como veis la premisa es, a priori, bastante simple, pero una vez te pones a los mandos de tu buga *Hardware* es más divertido de lo que parece gracias, sobre todo, a lo asequible que resulta el control del juego. Tendremos a nuestra disposición vehículos tan variopintos como *jeeps*, tanques o *buggies*, y la elección de uno de ellos resultará bastante importante, ya que nos obligará a jugar de forma diferente. La rapidez de un *buggy*, por ejemplo, resultará muy útil, pero también la fortaleza de un tanque.

A pesar de que *Hardware* está pensado para ser jugado en red, por lo que gráficamente no marcará un antes y un después, es cierto que podremos recorrer escenarios extensos en los que será necesaria una cierta dosis de exploración, ya sea para encontrar nuevas armas o para buscar un lugar idóneo desde el que atacar a los vehículos que pasen por allí. A diferencia de *Destruction Derby*, este juego sí será uno de los que acompañen el esperado lanzamiento de las partidas *on-line* en Europa.


Diversión garantizada


¿Demasiado simple?




Sinceramente, dudamos de que los tanques puedan saltar igual que este *buggy*... ¡cosas de pesar toneladas!

Dog's Life

Mi vida como un perro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Elite**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Otoño 2003**

Si, como a los miembros de esta Redacción, todo el mundo te dice que eres "un perro" (y, como nosotros, lo asumes con orgullo), te alegrará saber que los chicos de Elite están preparando *Dog's Life*, un juego en el que, literalmente, nos pondremos en la piel de un cánido. En concreto de uno llamado Jake, que intentando encontrar a su amiga Daisy atravesará los Estados Unidos en su busca… aunque por el camino descubrirá una siniestra trama de secuestro de perros urdida por la siniestra Miss Peaches (¿se llamará "Señorita Melocotones" porque fue chica de portada de *Playboy* o algo parecido?).

Para ello podremos interactuar o incluso controlar alguna de las veinte razas distintas de canes que encontraremos en el juego, además de 'hablar' con humanos no jugables (lástima que entre ellos no esté Aznar, ya que vista su afición a "ladrar" seguro que nos entendería perfectamente) que pueden ayudarnos en nuestra misión. También contaremos con la "Smellovision", un modo en primera persona que imita la visión real de los perros y en el que, además de ver en blanco y negro, podremos distinguir los olores mediante sus colores distintivos. ¿Venderá Sony el juego con una bolsa de Dog Chow para que nos ambientemos mejor?


Su planteamiento es muy original…


… pero ¿la idea da para tanto?







PLANETSTATION Y LAUREN VIDEO HOGAR SORTEAMOS...

100 FLASH STICKER DE SPY KIDS 2

Para conseguir uno de los 100 flash sticker para tu móvil, sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta:



¿COMO SE LLAMAN LOS DOS NIÑOS ESPÍAS PROTAGONISTAS?

A. **ZIPI Y ZAPE**
B. **JARABE Y DE PALO**
C. **CARMEN Y JUNI**
D. **PEPA Y PEPE**





Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetspy*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetspy.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA. Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
Si eres uno de los afortunados ganadores, recibirás un SMS en tu móvil indicándote lo que debes hacer para que te hagamos llegar tu premio.

No te olvides la toalla cuando vayas a la playa

Summer Heat Beach Volley

Ahora que se va acercando el veranito, y con él los días de sol y esas playas repletas de gente tostándose lentamente, Acclaim quiere irnos ambientando con este divertido juego

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Studios Cheltenham**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Finales Junio**

Por mucho que nos pese a los usuarios de otras consolas que no son la X-Box, ese *Dead or Alive Xtreme Beach* Volleyball que se han sacado de la manga los chicos de Team Ninja ha atraído hacia el deporte del voley playa un interés hasta ahora tan escaso como el de la cría en cautividad de mejillones de río. Uno de los primeros ejemplos de ello es este *Summer Heat Beach Volley* que están ultimando los estudios de Cheltenham de Acclaim y que, aunque no puede negar la influencia del juego de Tecmo, tiene su propia personalidad.

Los desarrolladores de este título, en lugar de deleitarse en las redondeces de las jugadoras, se han tomado bastante más en serio su jugabilidad, tomando el camino de la simplicidad de control que tanto éxito le ha dado a Sega con su saga *Virtua Tennis*... pero haciéndolo todo aún más sencillote. Y es que, para que no nos perdamos ni nada de eso, aparecerán sobre el campo unas flechas de colores que nos indicarán dónde va a caer la pelota, cuándo debemos rematar o incluso la dirección en que realizaremos el tiro (vamos, que sólo le faltan mensajes del tipo "¡Aprieta la X ya, so cazurro!").

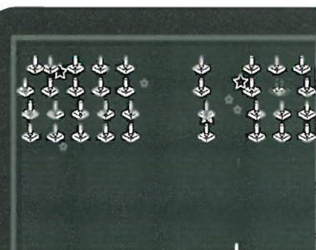
Los desarrolladores se han tomado más en serio la jugabilidad que los bikinis de las jugadoras

Sin embargo, esa sencillez provoca que podamos disfrutar plenamente de los 14 jugadores de *Summer Heat Beach Volleyball* desde la primera partida, no haciendo demasiado difícil la posibilidad de ir mejorando a nuestros deportistas mediante las nuevas tácticas y técnicas de juego que podemos ir adquiriendo a medida que ganamos partidos. Si a eso le añadimos la posibilidad que tendremos de jugar con hasta cuatro amiguetes, queda claro que este juego de Acclaim quizá no marque una época, pero puede ser un divertimento ideal para tardes de hastío... sobre todo si se le da un buen repaso a un nivel técnico correcto, pero más repleto de *bugs* que la versión *alfa* de Windows 4.1.




Sistema de juego divertido y asequible


Su motor gráfico necesita una buena limpieza



Uno de los añadidos más curiosos del juego es un modo especial llamado Beach House, en el que entre otras curiosidades podremos encontrar una especie de versión del clásico *Space Invaders*. Impagable.



Teniendo en cuenta dónde mira, nos huele que el tipo no está precisamente atento a la pelota.





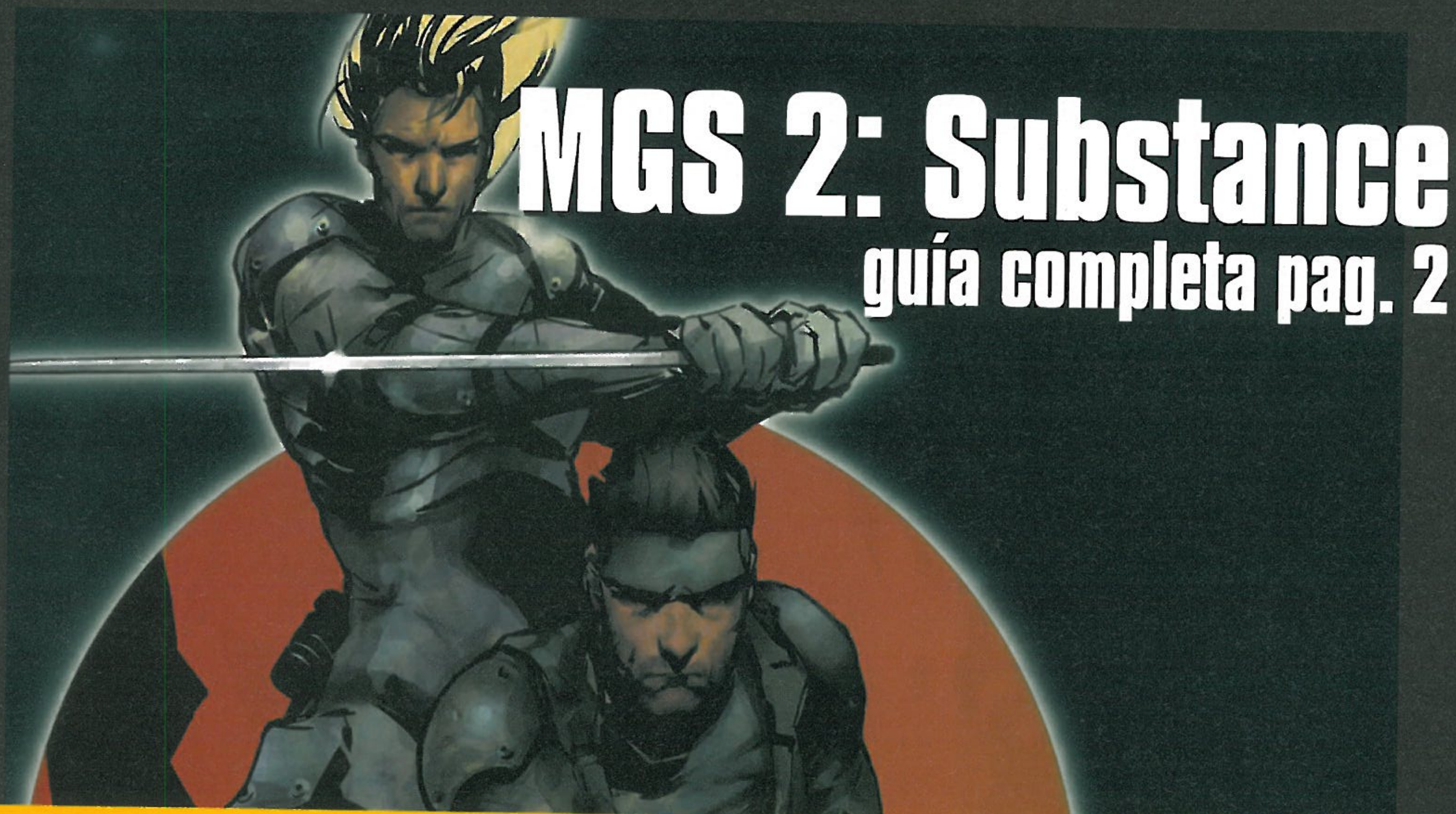
¡Oh, qué emoción, qué intriga más intrigante! ¿A dónde estará dirigiendo la jugadora de arriba ese tiro demoledor?

Más curvas que en Montmeló





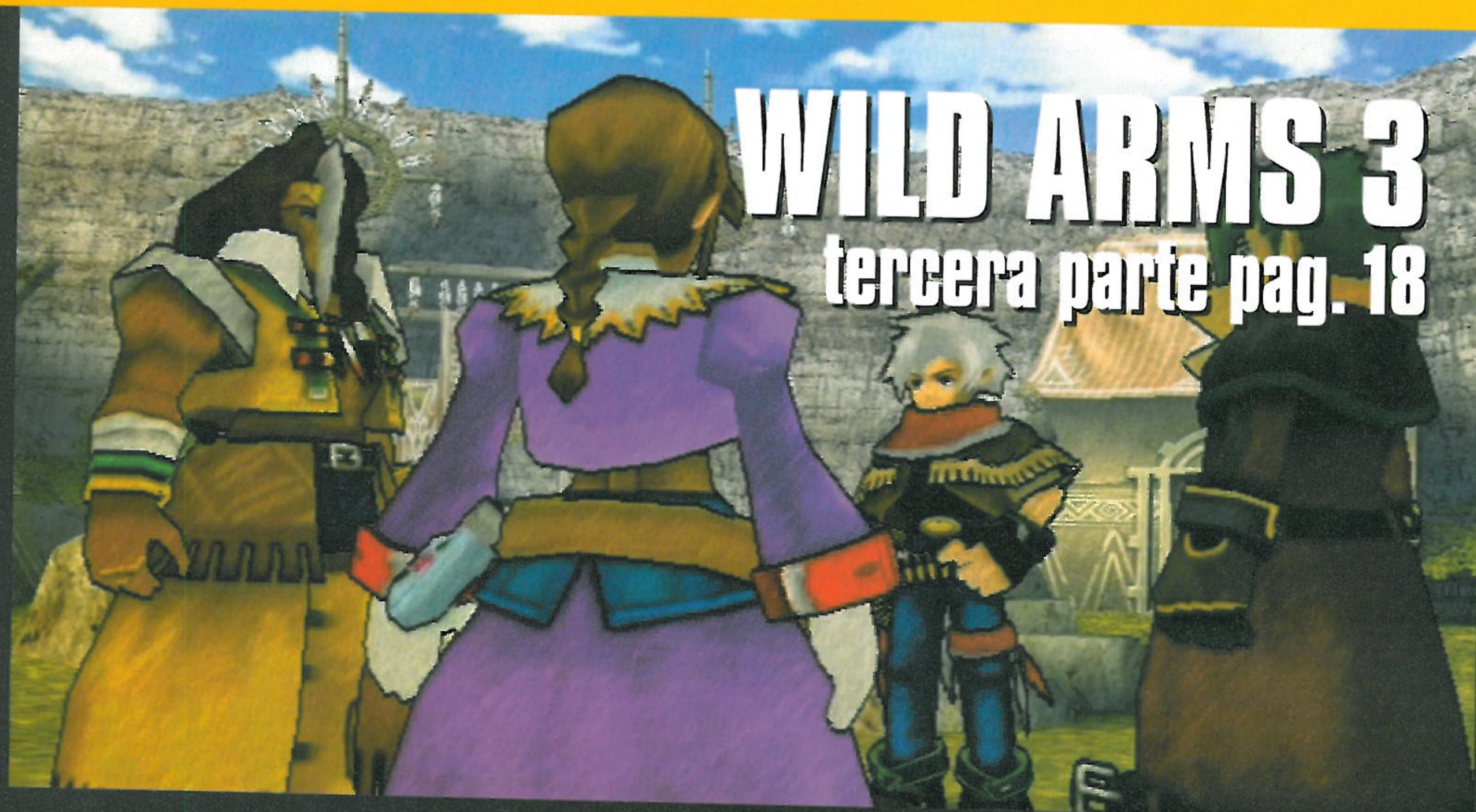
No hay lugar a dudas: *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* es quizá el juego que más ha creado entre los adolescentes (y los no tan adolescentes) la necesidad de dejarse crecer una tercera mano... Y es que estamos ante un título en el que lo importante no son tanto los partidos como la posibilidad que éstos proporcionan de comprar bikinis cada vez más escuetos (¡deberemos convencer a las jugadoras para que se los pongan!) para que las chicas luzcan con más esplendor las rutinas de física pectoral. Vamos, que el jueguecito tiene la misma utilidad que un *Penthouse*... y efectivamente, no lo decimos por el interés de sus artículos.



PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

suplemento especial



Metal Gear Solid 2: Substance

Aunque ya publicamos la guía de *MGS2* en los números 40 y 41, no podíamos pasar por alto la aparición de este *Substance* en nuestro país. En las siguientes páginas te explicamos cómo conseguir los personajes ocultos y cómo completar las Snake Tales.

1 JUGADOR
TARJETA 71 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 EUROS**

MISIONES VR Y ALTERNATIVAS

Una de las principales novedades de *MGS2 Substance* es la inclusión de varias misiones extras en las que hay que superar unos objetivos en un tiempo determinado. Son un excelente entrenamiento para el juego principal y, además, en ellas puedes utilizar a algunos personajes ocultos. Aquí te explicamos cómo conseguirlos:

Raiden: Seleccionable desde el principio
Raiden (Ninja): Completa el 50% de las misiones VR de Raiden
Raiden X: Completa al 100% todas las misiones de Raiden y de Raiden (Ninja)
Snake: Seleccionable desde el principio
Pliskin: Completa el 50% de las misiones VR de Snake
Snake (Tuxedo): Completa al 100% todas las misiones de Snake y Pliskin
Snake (*MGS1*): Completa al 100% todas las misiones de Snake, Pliskin y Snake (Tuxedo)

SNAKE TALES

A WRONGDOING

Armas: Ninguna
Objetos: Sensor AP, cigarrillos y binoculares

STRUT A ROOF

Terroristas: 1
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración
Notas de Snake: He conseguido entrar en el "Big Shell". Antes de nada debería ponerme en contacto con Ames para obtener información. Según el Coronel, Ames está en el Soporte F.
Un terrorista patrulla el tejado siguiendo un itinerario fijo y al llegar al rincón suroeste se queda adormilado durante unos segundos. Escóndete hasta entonces y aprovecha dicho momento para romperle el cuello intentando no resbalarte con los excrementos de gaviota. Luego aúpate a las cajas donde se encuentra la **ración** y pasa por la puerta corredera del noreste.



STRUT A PUMP ROOM

Terroristas: 3
Cámaras: 1
Objetos: 2 granadas *chaff*, caja de cartón 3 y ración
Baja las escaleras e intenta sorprender por la espalda al terrorista más cercano que vigila el corredor de la puerta noreste. Escóndelo dentro de un armario y después encárgate del terrorista que patrulla el corredor de la puerta noroeste. Busca debajo de la mesa central **2 granadas *chaff*** y si quieres algún objeto más puedes pasar por la puerta sureste.
Esta sala se encuentra vigilada por una cámara de vigilancia en la parte noroeste y por un terrorista que da vueltas en el sentido de las agujas del reloj. Tras deshacerte de él gatea bajo las tuberías centrales para conseguir la **caja de cartón 3** y una **ración**.
Vuelve a la habitación anterior y cruza la puerta noreste, la única de las dos que está abierta.



FA CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1
Cámaras: 2
Objetos: 2 granadas detonadoras
Este puente está formado por dos niveles comunicados por sendas escaleras. Un par de *cyphers* lo patrullan y un terrorista vigila la escalera más alejada. Utiliza una granada *chaff* para burlar el escrutinio de las cámaras voladoras mientras cruzas el puente superior. Si por desgracia aparece el terrorista recurre a la caja de cartón 3 o golpéale antes de que dé la alarma por radio. Si posees la suficiente sangre fría puedes intentar conseguir **2 granadas detonadoras** situadas en la parte inferior cerca del primer tramo de escaleras, pero tu verdadero objetivo es pasar por la puerta del final del puente superior.



STRUT F WAREHOUSE

Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Libro, balas para la USP, 4 *claymores*, 2 granadas *chaff*, pistola USP, espray refrigerante, sensor A, tarjeta de seguridad de nivel 1, 2 granadas detonadoras, ración y caja de cartón 4.
Entra en la primera habitación de la izquierda donde hay un guardia bastante fácil de reducir. Abre la taquilla para hacerte con el **libro** y regresa al pasillo. Cruza el pasillo cuando el terrorista que se comunica por radio te dé la espalda y entra en la habitación del fondo. Todavía no puedes coger **balas para la USP** pero sí que puedes reptar por el conducto de ventilación de la pared.
Al salir a otro pasillo pasa por la primera puerta que veas para entrar en una habitación que tiene una taquilla vacía. Busca en la pared derecha otro conducto de ventilación donde están ocultas varias minas antipersonales, en concreto **4 *claymores***. Sal de la





sala y ve hacia la izquierda, sobrepasando sin que te vea al terrorista de la radio.
En la habitación del fondo hay una trampa explosiva. Gracias al humo de los cigarrillos podrás vislumbrar los haces de luz roja horizontales que provocarán una detonación si los tocas así que repta bajo ellos y accede al conducto de ventilación donde se encuentran **2 granadas *chaff***. Vuelve al pasillo y entra en la habitación del noroeste donde se encuentra Ames, quien te entrega la **pistola USP**, el **spray refrigerante**, el **sensor A** y la



tarjeta de seguridad de nivel 1.
Notas de Snake: Ames me ha dicho que Fatman está en el helipuerto. Según el Coronel, hay rehenes retenidos en el nivel B1 (Sótano 1) del núcleo del Shell 1. Yo tengo que decidir dónde ir primero.
Entra en la habitación del noreste y abre una de las dos taquillas para conseguir **2 granadas detonadoras**. Luego puedes cruzar la puerta del noreste que conduce al EF Connecting Bridge para continuar la misión o bajar la escalera cercana para llegar al piso inferior del almacén. Esto es opcional pero podrás conseguir algunos objetos si sigues nuestros consejos.

Deshazte primero del terrorista que patrulla la zona central y no pases por ninguna de las puertas del norte porque conducen a una sala donde sólo hay un terrorista. Sin embargo dirígete hacia el pasillo del sur donde verás dos puertas, una frente a la otra. Abre la de la izquierda y golpea la taquilla que no se abre hasta que se desprenda la puerta ya que esconde una **ración**. Repta por el conducto de ventilación para llegar a la otra habitación y obtener la **caja de cartón 4**. Salta las cajas, sal de la habitación, vuelve al piso de arriba por la escalera y accede al puente.

EF CONNECTING BRIDGE
Terroristas: Ninguno
Cámaras: 3
Objetos: Ninguno
Utiliza una granada *chaff* o dispara a las *cyphers* con la pistola USP para poder cruzar el puente sin peligro. Tienes dos opciones: o llegas hasta el final para intentar enfrentarte a Fatman pasando de los rehenes o intentas rescatarlos primero, para lo que debes desviarte hacia la izquierda. Si sigues el segundo camino corre por la pasarela sin detenerte porque se irá desintegrando cuando pases por ella.



SHELL 1 CORE 1F
Terroristas: 2
Cámaras: 3
Objetos: 2 granadas *chaff*, micrófono, libro y balas para la USP
Sube las escaleras y no vayas por el lado derecho del largo pasillo porque te detectarán las cámaras. Dirígete hacia el lado izquierdo y coloca el libro en el suelo. Golpea luego la pared para atraer la atención del terrorista que custodia la puerta y escóndete. Cuando se arrodille para leer el libro sobrepásalo y seguidamente abre la puerta que vigilaba.
Examina las taquillas en busca de **2 granadas *chaff*** y del **micrófono**. Además, encontrarás un **libro** entre las cajas. Cruza la puerta del fondo y elimina al terrorista que patrulla el



pasillo. En el desvío de la izquierda encontrarás **balas para la USP** y al final del todo, a la derecha está el ascensor. Pulsa el botón de llamada al lado de la puerta y móntate cuando llegue para bajar al piso B1.

SHELL 1 CORE, B1
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: 2 granadas detonadoras, balas para la M9, 2 granadas *chaff* y ración.
Espera dentro del ascensor a que pase el terrorista y sorpréndelo por la espalda. Esconde el cuerpo en la pequeña habitación cercana y de paso recoge las **2 granadas detonadoras** que están dentro de una de las taquillas. Además, en el hueco de



ventilación hay **balas para la M9**, pistola que no está en tu inventario. Regresa al pasillo y si quieres llegar directamente hasta los rehenes pasa por la puerta de la derecha, aunque si antes vas al comedor del final del pasillo podrás conseguir las **2 granadas *chaff*** guardadas dentro de una taquilla y una **ración,** pero deberás deshacerte primero de los dos terroristas que allí se encuentran.



SHELL 1 CORE, B1 HALL
Terroristas: 1
Cámaras: Ninguna
Objetos: Tarjeta de seguridad de nivel 2, balas para la USP, balas para la M9 y ración.
Notas de Snake: Jennifer está en algún lugar de esta habitación. En teoría, Jennifer está escribiendo un e-mail ahora mismo. Si la localizo con la ayuda del micrófono direccional y pulso el botón Acción, creo que podré comunicarme con ella.
Sólo hay un terrosita vigilando a los rehenes y bastante miope, por cierto. Pero no te confíes y recurre a una caja de cartón si está cerca. Usa el micrófono sobre las prisioneras hasta que oigas un leve sonido parecido al tecleo de un móvil: esa chica es



Jennifer quien te entregará la **tarjeta de seguridad de nivel 2**. Antes puedes registrar el área para conseguir **balas para la USP**, **una ración** y **balas para la M9**, que no podrás coger.

SHELL 1 CORE, B1
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: Jennifer ha dicho que Fatman ha puesto explosivos en el núcleo del Shell 1 y está impidiendo que los rehenes se muevan. Fatman tiene que estar en el helipuerto.
Otra vez tienes que decidir: ir a por Fatman directamente o desactivar los explosivos antes. Será mejor que primero hagas esto último así que llama al ascensor y cuando estés dentro baja al sótano B2.



SHELL 1 CORE, B2 COMPUTER ROOM
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración, venda y libro
Gracias a la nueva tarjeta de seguridad puedes abrir las puertas de nivel 2 de ambos lados. Pasa por una de ellas, baja las escaleras y estudia las rutinas de vigilancia de los dos terroristas para buscar la mejor manera de deshacerte de ambos. Ten en cuenta que hay otro más que patrulla el pasillo sur. Tras matarlos a todos busca una **ración** en el pasillo de la derecha y una **venda** dentro de una taquilla, además de un **libro** situado en el pasillo de la izquierda.
Dentro de la sala de ordenadores está la bomba que puedes descubrir gracias al sensor A y también se encuentra un terrorista estático del que no debes preocuparte. Agáchate y arrástrate por el lado izquierdo de la habitación ya que debajo de la mesa central están los explosivos que debes desactivar gracias al espray refrigerante. Regresa al ascensor y vuelve al piso superior.



SHELL 1 CORE 1F
Terroristas: 2
Cámaras: 3
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: He desactivado los explosivos. Los rehenes están ya seguros. La otra parte de mi misión consiste en suprimir a los terroristas. Fatman tiene que estar en el helipuerto.
Para salir al exterior debes burlar la vigilancia de los dos terroristas que vigilan el vestuario o de las tres cámaras del otro pasillo. Si te quedan granadas *chaff* es más seguro optar por esta segunda solución.

EF CONNECTING BRIDGE
Terroristas: Ninguno
Cámaras: 3
Objetos: Ninguno
Destruye los *cyphers* gracias a la pistola y camina de lado pegado a la



barandilla para cruzar la pasarela. Tanto si optaste por rescatar a los rehenes como si no ve hacia la izquierda y entra en el edificio.

STRUT E PARCEL ROOM
Terroristas: 3
Cámaras: 3
Objetos: Caja de cartón 5, balas para la USP, 2 granadas *chaff*, libro, ración y silenciador para la USP.
Esta zona está muy bien vigilada y resulta muy complicado pasar desapercibido, así que lo mejor es ir a saco cargándote al terrorista de la derecha, el que informa por radio, y subir corriendo las escaleras hasta



llegar al exterior.
Si tienes la suficiente sangre fría puedes intentar recoger los diversos objetos que se encuentran en la zona, aunque te avisamos que es complicado por culpa de la presencia de cámaras de vigilancia. En el lado derecho está la **caja de cartón 5**, mientras que en la parte central encontrarás **balas para la USP**. Además, si bajas las escaleras de la izquierda podrás hacerte con las **2 granadas *chaff*** y con el **libro** que está



dentro del conducto de ventilación.
Si prefieres viajar un poco prueba a montarte en la cinta transportadora oculto con una de las cajas e irás a parar a uno de los siguientes sitios:
· Con la caja de cartón 5 llegarás a Strut A Pump Room.
· Con la caja de cartón 4 llegarás al piso de abajo de Strut F Warehouse, justo al lado del **silenciador para la USP**.
· Con la caja de cartón 5 llegarás a la habitación inferior donde se encuentra una **ración**.
Hagas lo que hagas tienes que regresar a Strut E Parcel Room y subir las escaleras de la derecha que conducen al helipuerto.



STRUT E HELIPORT
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguno
Objetos: 4 *claymore*
Recorre la pasarela hasta el final para encontrar **4 *claymore*** y luego sube por las escaleras para enfrentarte a Fatman.
Notas de Snake: Al ver que su plan va a fracasar, Fatman me ha elegido como su próximo objetivo. Su cuerpo es enorme... no tengo más remedio que acabar con él. (VER RECUADRO)

BIG SHELL EVIL

Armas: Pistola USP
Objetos: Sensor AP, cigarrillos y binoculares

STRUT E HELIPORT
Terroristas: 3





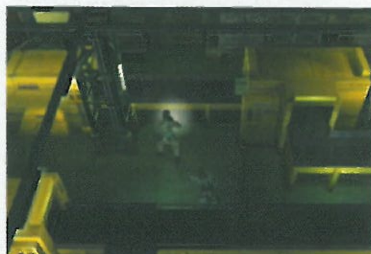
Fatman
Gracias a los patines se mueve a mayor velocidad que tú y es capaz de tumbarte si se te ocurre cruzarte en su camino. Además te volverá loco colocando bombas a diestro y siniestro que deberás localizar y desactivar antes de que estallen. Equípate con el Sensor A en una mano y en la otra turna el Coolant Spray con la pistola USP. Espera a que esté parado burlándose de ti para golpearle hasta dejarle aturdido o coloca minas Claymore en su trayectoria para tumbarlo durante unos segundos.
Cuando intente incorporarse dispara contra su calva cabeza ya que ése es su punto débil. Si necesitas munición, hay desperdigadas por el helipuerto dos cajas de balas para la USP y otra caja de balas para la M9, aunque éstas últimas no podrás recogerlas.

Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: "Big Shell" ha sido tomado por un grupo armado sin identificar. Estoy muy preocupado por Emma. ¿Dónde demonios puede estar?
No te quedes mucho tiempo mirando el Harrier y arrástrate bajo uno de los contenedores de la derecha porque en unos segundos aparecerán dos terroristas. Comprueba la situación de ambos y avanza arrastrándote hasta las escaleras del sur. No las bajes de golpe ya que un tercer terrorista patrulla el lado izquierdo de la pasarela: cuando se gire acaba de bajar las escaleras y corre hacia la derecha para poder entrar en el edificio.

STRUT E PARCEL ROOM
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Caja de cartón 5, ración, 2 granadas detonadoras y balas para la M9.
A diferencia de la misión anterior no hay cámaras de vigilancia en la sala de



las cintas transportadoras y los tres terroristas están situados en posiciones diferentes. Tras bajar las escaleras espera a que se dé la vuelta el más cercano y rómpele el cuello. Luego hazte con la **caja de cartón 5** con la que puedes montarte e ir hacia una sala inferior donde encontrarás **balas para la M9**, que resultan inservibles por el momento.
En la zona inferior izquierda hay otro guardia que vigila las escaleras. Si logras deshacerte de él podrás bajarlas y conseguir una **ración** escondida en el conducto de ventilación. Por último busca las **2 granadas detonadoras** bajo la cinta transportadora de detrás del terrorista que se comunica regularmente por radio y cruza la puerta de la parte superior izquierda.



DE CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: 2 granadas detonadoras y balas para la USP
Notas de Snake: "Big Shell" ha sido tomado por un grupo armado sin identificar. Estoy muy preocupado por Emma. Creo que está escondida en algún lugar del Soporte C.
Pese a que en la parte inferior del puente, cerca del edificio del que procedes hay **2 granadas detonadoras** y **balas para la USP**, resulta más seguro cruzar el puente superior ya que los dos terroristas que patrullan la zona lo tienen menos vigilado. Eres tú quien debe valorar si merece la pena arriesgarse o no a coger dichos ítems

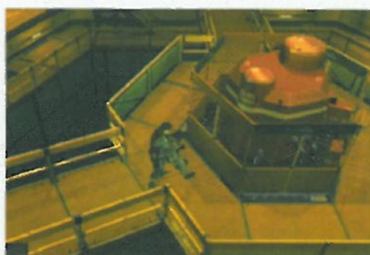


pero, en cualquier caso te recomendamos pasar por la puerta situada arriba.

STRUT D SEDIMENT POOL
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Venda, ración, balas para la USP y pistola M9
Un terrorista patrulla la plataforma circular superior, otro la inferior



mientras comunica cualquier novedad por radio y un tercero se limita a la parte central. Puedes matar al primero y al tercero sin excesivos problemas pero deja con vida al segundo para evitar despertar sospechas. Luego recoge los diversos objetos que hay en la zona: una **venda** cerca de la puerta por la que has entrado, una **ración** al



lado del tercer terrorista, la **pistola M9** tras la escalera que conecta ambas plataformas y **balas para la USP** en el otro extremo del edificio. Precisamente allí es donde está la puerta por la que tienes que salir.



CD CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Dispara inmediatamente con la pistola USP a la cámara que hay sobre la cabeza de Snake y luego duerme a los dos terroristas que vigilan el puente gracias a la pistola M9 que acabas de conseguir. Cruza por la parte de arriba porque la inferior acaba resultando bastante inestable.

STRUT C DINING HALL
Terroristas: 7
Cámaras: Ninguna
Objetos: 2 raciones, tarjeta de seguridad de nivel 1, balas para la USP, balas para la M9 y 2 granadas detonadoras
Avanza un poco por el pasillo y entra en la cocina a través de la primera puerta de la derecha. Abre la cámara frigorífica de enfrente para encontrar a la buena de Emma.
Notas de Snake: Justo momentos después de encontrar a Emma a salvo, nos han rodeado los enemigos. Los soldados enemigos siguen llegando. Tengo que terminar con todos y cada uno de ellos para salvar a Emma.
Acto seguido aparecerán varios terroristas equipados con chalecos



antibalas con los que deberás mantener un tiroteo hasta no dejar a ninguno con vida. Busca una cobertura fiable como una mesa y, agachado, intenta alcanzarles en la cabeza.
Tienes que vigilar tanto la puerta por la que entraste como la del comedor de la izquierda ya que te atacarán desde ambos frentes.
Notas de Snake: Emma me ha dicho que para llegar al Shell 2, donde se encuentran los rehenes, tengo que abrir la puerta del puente de conexión entre el Shell 1 y el Shell 2. Para ello, tengo que acceder al nodo del Soporte B.



Emma es buena chica y te entrega la **tarjeta de seguridad de nivel 1** junto a una **ración**. Encontrarás otra **ración** debajo de una de las mesas del comedor de la izquierda. Regresa al pasillo y elimina al terrorista que lo patrulla antes de llegar a los lavabos: en el de hombres de la izquierda hay **balas para la USP** mientras que en el de mujeres de la derecha podrás hacerte con **2 granadas detonadoras** y **balas para la M9**. Finalmente cruza la puerta cercana que conduce al puente.

BC CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 1
Objetos: 2 granadas *chaff*
Los únicos obstáculos que te separan del siguiente edificio son el terrorista al que puedes dormir con la pistola M9 tras haberse comunicado por radio y el *cypher* que puedes destruir gracias a la USP. Mientras cruzas el puente no olvides recoger las **2 granadas *chaff*** del lateral destruido.



STRUT B TRANSFORMER ROOM
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración y balas para la USP
Ahora no hay enemigos a la vista así que abre con tranquilidad las taquillas de la derecha para obtener una **ración** y **balas para la USP** antes de acceder a la sala del transformador. Crúzala, baja la escalera y hazte con más **balas para la USP** antes de activar el nodo.
Notas de Snake: Han capturado a Emma. Con la ayuda de Otacon, he descubierto que Emma está en algún lugar del soporte F. Haré cualquier cosa para rescatar a Emma.
Han aparecido dos terroristas en el edificio: uno patrulla la sala del transformador y el otro el pasillo



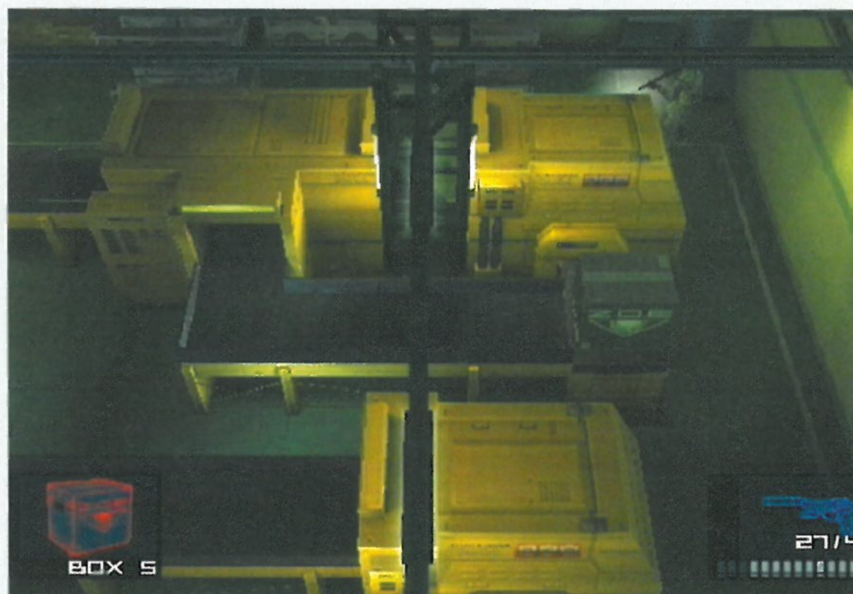
exterior. Encárgate de ellos con la M9 y regresa al puente anterior.

BC CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Como hiciste anteriormente, duerme al terrorista justo después de que se haya comunicado por radio y destruye el *cypher* antes de cruzar el puente.

STRUT C DINING HALL
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: 2 granadas detonadoras
De nuevo un terrorista patrulla el pasillo así que duérmelo con la pistola M9 antes de entrar al baño de la derecha en busca de otras **2 granadas detonadoras**. Otro terrorista vigila el comedor y la cocina pero si te limitas a







recorrer el pasillo no debes preocuparte de él.

CD CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Duerme a ambos terroristas para cruzar sin peligro el puente y si anteriormente destruiste la cámara de vigilancia podrás acceder inmediatamente al edificio D.

STRUT D SEDIMENT POOL
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Sólo es necesario dormir a los dos terroristas que vigilan la zona superior para poder cruzar sin peligro el edificio. No le hagas nada al que se comunica por radio a menos que quieras verte envuelto en una refriega.

DE CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Pese a que cueste distinguirlo hay un terrorista equipado con binoculares apostado en el tejado de enfrente. Duérmelo y haz lo mismo con el que patrulla tanto la parte superior como la parte inferior del puente. Ignora al tercer terrorista que vigila el puente de abajo cuando atravieses el de arriba.

STRUT E PARCEL ROOM
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la M9
¿Recuerdas la posición de los tres terroristas? Dispara al que vigila las escaleras de la parte inferior izquierda y corre hacia allí cuando no mire el que habla por radio. Si tienes la caja de cartón 5 puedes colocarte sobre la cinta transportadora para llegar a la sala donde se encuentran las **balas para la M9** pero eso es decisión tuya. De todas maneras debes pasar por la puerta inferior derecha.

EF CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 3
Objetos: 2 granadas *chaff*
Utiliza una granada *chaff* para inutilizar tanto a los tres *cyphers* como a la radio del francotirador apostado cerca del helipuerto. Corre como un loco hasta llegar al edificio F y recoge las **2 granadas *chaff*** antes de entrar.

STRUT F WAREHOUSE
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la M9, 6 granadas





detonadoras, balas para la USP, 2 raciones, 2 granadas frag, 8 minas claymore, rifle de asalto M4, balas para el M4 y silenciador para la USP.
Notas de Snake: Emma está aquí, en el Soporte F. Si descubren que estoy aquí, el enemigo aniquilará a Emma. Tengo que encontrar a Emma sin ser descubierto por el enemigo.
Actúa rápido y con precisión porque si te descubren tendrás que volver a intentarlo. Corre hacia la izquierda,

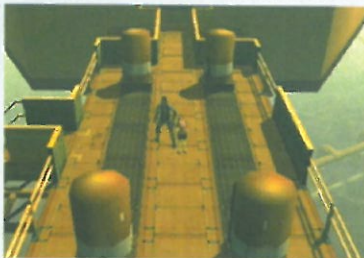


rodea por la derecha la zona central y pasa por la puerta para encontrar a Emma.
Notas de Snake: Emma está bien. Pero todavía quedan muchos rehenes retenidos en el Shell 2. emma y yo hemos decidido ir del Soporte D al Shell 2 para salvar a los rehenes.
Antes de hacer de niñero de la chica más vale que obtengas unos cuantos objetos que te serán de utilidad. Deja a la chica aquí de momento y sal con cuidado de la habitación para que no te vean ni el terrorista que patrulla exclusivamente el piso de arriba ni el que vigila las escaleras que comunican los dos pisos del almacén.
Registra las diversas habitaciones empezando por las del piso de arriba. En la del extremo inferior izquierdo hay **balas para la M9** mientras que en la del extremo inferior derecho encontrarás **6 granadas detonadoras**. En la sala central izquierda no se



puede entrar pero sí en la sala superior izquierda donde almacenan **balas para la USP** y una **ración** y también en la sala superior derecha donde encontrarás **2 granadas frag** y **8 minas claymore**.
En el piso de abajo hay un terrorista que se comunica por radio. No lo dejes KO porque despertarías sospechas, así que elude su vigilancia y entra en el arsenal por cualquiera de las dos puertas. Dentro hay un guardia: duérmelo y hazte con la **ración**, el **rifle de asalto M4** y las **balas para dicho rifle**. Por último, dentro de un pequeño cuarto de la parte sur se encuentra el **silenciador para la USP**.
Vuelve a por Emma y cógela de la mano pulsando ▲ si estás desarmado para arrastrarla hacia el puente que conecta con el edificio E.

EF CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 3
Objetos: Balas para el M4
Suelta a la chica momentáneamente para encargarte de los tres *cyphers* y del francotirador apostado en el tejado del edificio de enfrente. Luego arrástrala hacia dicho edificio, aunque puedes desviarte para coger las **balas para el M4** situadas al final de la pasarela de la izquierda.



STRUT E PARCEL ROOM
Terroristas: Infinitos
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: Hemos descubierto el lugar en el que están escondidas las drogas. Pero justo entonces, apareció una numerosa unidad enemiga. ESQUIVARÉ a los enemigos que nos rodean y escaparé hacia el puente de conexión DE con Emma.
No tienes ninguna posibilidad de sobrevivir si permaneces en el mismo sitio así que debes intentar alcanzar la puerta de la izquierda, a poder ser junto a Emma. Utiliza el rifle M4 para abrirte camino y cuando el fuego enemigo sea menos intenso agarra a la chica y arrástrala hacia el hueco formado por las cajas. Repite la operación de nuevo y recurre a cualquier arma de tu arsenal





para escapar con vida de la matanza.

SHELL 1 -2 CONNECTING BRIDGE
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguno
Objetos: Lanzamisiles Stinger y misiles para el Stinger
Notas de Snake: Emma ha conseguido encerrar a la mayor parte de los enemigos en el Soporte E. Ambos nos dirigimos hacia el Shell 2 para rescatar a los rehenes. Justo entonces aparece un Harrier frente a nosotros, tengo que destruirlo. (VER RECUADRO)



Harrier

Recoge el lanzamisiles Stinger y la caja de Stinger Bullets que ha dejado caer Otacon desde el Kasakta. ¡Ni se te ocurra disparar al helicóptero! No dejes de moverte y párate únicamente para lanzar un misilazo al Harrier cuando lo tengas a tiro. Éste tampoco te proporcionará un blanco fácil así que aprovecha bien las oportunidades que se te presenten. El Harrier cuenta con diversos ataques bastante dañinos. Se alejará para sobrevolar a gran velocidad el puente mientras dispara una ráfaga de proyectiles así que búscalo en el horizonte mientras se acerca y dispárale un zambombazo para desestabilizarlo. También puede aparecer desde abajo y lanzar una andanada de misiles o disparar ininterrumpidamente su devastadora ametralladora. Un curioso ataque consiste en colocarse sobre Snake y dañarle con los propulsores horizontales. Un buen lugar donde esconderse momentáneamente es el puente inferior, pero no abuses de esta táctica porque incluso ahí eres vulnerable.

CONFIDENTIAL LEGACY

Armas: Pistola USP
Objetos: Sensor AP y cigarrillos

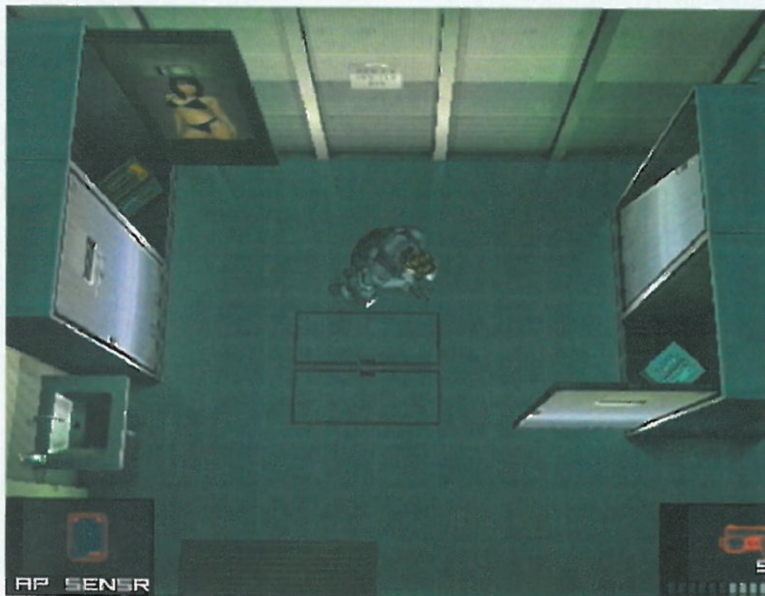
AFT DECK
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Caja de cartón mojada y 2 granadas *chaff*
Notas de Snake: He conseguido infiltrarme en el tanque. Pero parece que el tanque ya ha sido ocupado por el ejército de Gurlukovich. Lo primero de todo es confirmar que Meryl está bien, tiene que estar en algún lugar del tanque.
Elimina al mercenario que pasa delante de ti y sube las escaleras más alejadas de la derecha. Avanza por la pasarela superior y desnuca al mercenario. Recoge la **caja de cartón mojada** y las **2 granadas *chaff*** que por allí se encuentran.
Baja dos tramos de escaleras de la izquierda sin que te vea el tercer mercenario y abre la puerta situada al pie del segundo tramo de escaleras que acabas de bajar.



DECK-A, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la USP, medicina y ración
Muévete con cuidado por el pasillo de la derecha y sorprende al mercenario por la espalda. Ahora tienes vía libre para acceder al vestuario donde encontrarás **balas para la USP**, una **medicina** y una **ración**. Al salir del vestuario, si vas por el pasillo de la derecha tendrás que hacer frente a otro mercenario así que te recomendamos regresar por donde viniste y abrir la puerta del final.



DECK-A, CREW'S LOUNGE
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Rifle de asalto AKS-74u, 3 libros, balas para el AKS-74u y balas para el M4
Hay dos mercenarios muy distraídos sentados en las escaleras del pasillo de la derecha y otro más patrullando la zona izquierda. Muévete sigilosamente y rompe el cuello de este último cuando esté de espaldas detrás de la barra. Recoge el **rifle de asalto AKS-74u** y luego los **3 libros** de la zona de los sofás. Regresa a la entrada y baja la escalera de enfrente para recoger las **balas para el AKS-74u**. También hay **munición para el M4**, pero todavía no tienes el arma. Vuelve arriba, sube la escalera "vigilada" por los mercenarios distraídos y pasa por la puerta abierta de la derecha.







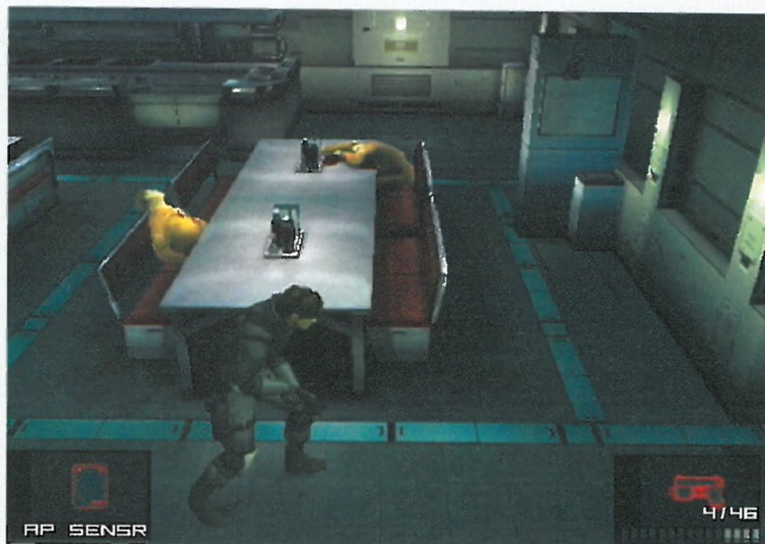
DECK-B, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Rifle de asalto M4, balas para el AKS-74u y balas para el M4
No te preocupes por los terroristas del fondo porque no mirarán hacia ti y al poco se separarán. Sigue al que se va por la derecha y rómpele el cuello. Luego recoge las **balas para el AKS-74u** y sube la escalera cortada porque podrás conseguir el **rifle de asalto M4**.
Elimina al otro terrorista y cruza el pasillo que vigilaba. Dobla la esquina y desvíate a la izquierda para conseguir **balas para el M4**. Hay dos terroristas más en los pasillos del sur pero como no tienes que ir allí para nada, más vale que los evites y subas la escalera.



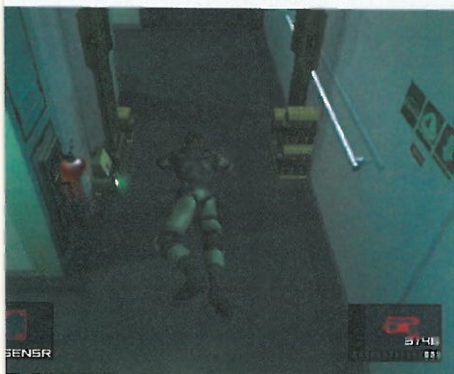
DECK-C, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 1
Cámaras: 3
Objetos: Gafas térmicas
En esta zona sólo hay un mercenario pero tres cámaras de vigilancia se dedican a controlar el pasillo. Desnuca al terrorista antes de que cruce el marco de la puerta y luego dispara al trío de cámaras para inutilizarlas. Al final del pasillo están las **gafas térmicas**, así que recógelas y sube la escalera situada a medio camino.

DECK-D, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 3
Cámaras: 1
Objetos: Caja de cartón 1, balas para el AKS-74u y balas para el M4
Ve hacia la derecha y entra en el





almacén donde verás a un mercenario echándose la siesta. Elimínalo para que no se despierte cuando cojas la **caja de cartón 1**, sal del almacén y echa un vistazo al comedor de la izquierda. Dos mercenarios lo patrullan así que recurre a los libros que conseguiste anteriormente para distraerlos y poder obtener las **balas para el AKS-74u** y las **balas para el M4**. Evita que te descubra la cámara de vigilangia cuando pases por la otra puerta y sube las escaleras del pasillo para encontrar a Meryl.



DECK-E, THE BRIDGE
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguno
Objetos: Ración
Notas de Snake: Meryl se ha ido por su cuenta. No puedo permitir que Gurlukovich se apodere de Metal Gear. Según Meryl, Metal Gear está en el almacén de carga.
Lo único que puede hacer es coger la ración así que cuando la tengas en tu inventario baja la escalera.

DECK-D, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 3
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Nuevos terroristas han ocupado las posiciones de sus compañeros si es que los mataste anteriormente. Para evitar encontrártelos arrástrate por el pasillo derecho (de manera que no detones los explosivos) y baja la escalera de la izquierda.

DECK-C, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 1
Cámaras: 3
Objetos: Ninguno
Si destruiste las cámaras te será muy fácil acabar con el mercenario que patrulla el pasillo de un lado a otro. Ve luego hacia la izquierda y seguidamente baja la escalera.

DECK-B, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Ahora sólo vigilan esta área dos mercenarios. Tanto si vas por el pasillo norte como por el sur deberás acabar con uno de ellos para llegar a la puerta que da acceso al salón.

DECK-A, CREW'S LOUNGE
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Los soldados están más activos: dos patrullan los pasillos de abajo y otros dos recorren el salón. Puedes intentar ir a por las balas para el M4 que no pudiste recoger antes pero lo más inteligente sería ignorarlas e intentar llegar hasta las escaleras de la derecha lo más rápidamente posible, arrollando a quien te salga al paso.



ENGINE ROOM
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: 5 pentazemin, gafas de visión nocturna, rifle francotirador PSG1, balas para la M9, balas para la USP, balas para el PSG1, pistola M9 y rifle tranquilizador PSG1-T
Coge las **5 pentazemin** y las **gafas de visión nocturna** antes de pasar por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras e intenta sorprender por la espalda al terrorista que patrulla y haz lo mismo con el del nivel inferior.
Busca el **rifle francotirador PSG1** en un rincón antes de cruzar la pequeña pasarela. Al fondo encontrarás **balas para la M9** aunque no podrás cogerlas así que ve hacia el sur, gira a la izquierda y sube las escaleras para obtener **balas para la USP**. Es un poco difícil eliminar al tipo que patrulla la pasarela izquierda pero si te escondes en un lateral podrás sorprenderlo por la espalda. Baja las escaleras para acabar con otro mercenario y busca



balas para el PSG1 en el rincón y la **pistola M9** bajo los contenedores. Por último sube hasta arriba del todo y cruza la puerta.
Hazte con el **rifle tranquilizador PSG1-T** cercano a las taquillas y no cruces todavía el pasillo porque está repleto de explosivos. El primer detonador que debes inutilizar de un balazo está fuera del pasillo, pegado a la pared pero a cierta altura por lo que debes auparte sobre una de las máquinas para verlo. Tras destruirlo pasa la primera tanda de sensores desactivada y dispara al segundo detonador situado a la derecha. El tercer detonador resulta difícil de ver y alcanzar porque está oculto tras una carga explosiva en el lado izquierdo, así que intenta ser lo más preciso que puedas. Desactivados los explosivos abre la puerta.



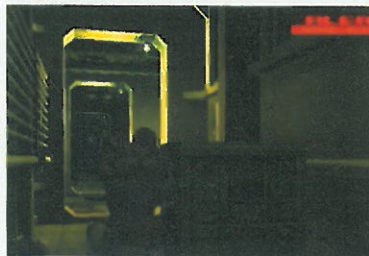


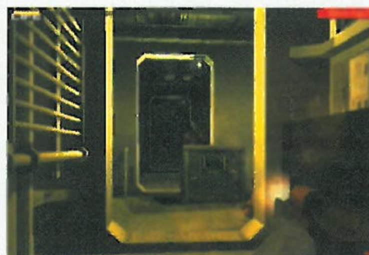
DECK-2, PORT
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Silenciador para la USP
El pasillo está desierto, pero en el segundo lateral de la derecha encontrarás el **silenciador para la USP**. Llega hasta el fondo del largo pasillo y luego sigue por la derecha hasta el final para abrir la puerta.



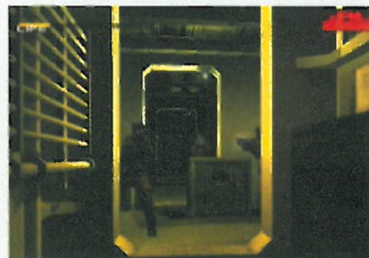
DECK-2, STARBOARD
Terroristas: 10
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para el AKS-74u, balas para el M4, balas para la M9 y 5 pentazemin
Que encuentres tanta munición aquí, en concreto **balas para los rifles AKS-74u** y **M4** y **para la pistola M9**, es una señal de que algo malo se avecina. Recorre este nuevo pasillo, sin olvidar las **5 cápsulas de pentazemin** del lateral izquierdo, para caer inmediatamente después en una emboscada.
Notas de Snake: Mientras me dirigía hacia el almacén de carga, caí en la trampa del enemigo. ¿Cómo sabían hacia dónde me dirigía? Ahora no es momento de cuestionar eso. Antes







tengo que salir de esta situación.
Prepárate para un duro combate contra una decena de mercenarios. Por suerte cuentas con un imponente arsenal así que recurre a los rifles de asfalto para acabar con los mercenarios. Intenta eliminar primero al del fondo que se oculta tras una caja y lanza granadas de vez en cuando para facilitarte la tarea. Si andas escaso de salud y te has quedado sin raciones acércate hacia la cámara, es decir, aléjate de los mercenarios para que aparezca alguna.



DECK-2, PORT
Terroristas: Infinitos
Cámaras: Ninguna
Objetos: Variables
Notas de Snake: He conseguido escapar del almacén de cargo, pero los enemigos todavía me persiguen. Antes de nada tengo que salir a la Cubierta 2. Igual hay una salida en la sala de motores.
El lugar está plagado de enemigos así que será mejor que te largues cuando antes. Mata a los mercenarios que te vayan saliendo al paso mientras recoges la munición y los objetos curativos que encuentres en el camino.





Búscalos sobre todo en los laterales pero no te entretengas demasiado y alcanza la puerta de salida.

ENGINE ROOM
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: El Coronel dice que Gurlukovich igual se une a esta gente y se apodera de Metal Gear. Tengo que llegar al puente y cambiar la trayectoria del tanque antes de que eso ocurra.
Desanda el camino que recorriste anteriormente aunque ahora puedes dormir a los mercenarios a larga distancia gracias al PSG1-T. Patrullan las mismas zonas así que no te resultará difícil sorprenderlos.



DECK-A, CREW'S LOUNGE
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Elimina o duerme a los dos mercenarios que están sentados en las escaleras y haz lo mismo con el que patrulla el salón antes de subir.

DECK-B, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Sigue al mercenario que enfila el pasillo de la izquierda y encárgate de él antes de que se gire.
Al final de dicho pasillo dobla la esquina y desvíate a la izquierda para subir las escaleras.

DECK-C, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 1
Cámaras: 3
Objetos: Ninguno
Mata desde lejos al tipo que patrulla el pasillo y asciende por la escalera que hay a la mitad.

DECK-D, CREW'S QUARTERS
Terroristas: 3
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Utiliza un arma con silenciador para destruir el detonador. Cruza los sensores desactivados para llegar hasta la escalera y súbela.

NAVIGATIONAL DECK, PORT WING
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguno
Objetos: Ración
Notas de Snake: Meryl dice que está haciendo todo esto para cumplir la última voluntad de su padre. Cuando le estaba expresando mis dudas sobre la historia que le contó Gurlukovich, Meryl me apuntó con su arma. (VER RECUADRO)

Meryl

Tu primer objetivo es acondicionar el lugar para que Meryl no te tome ventaja posteriormente. Así que dispara al foco para no ser deslumbrado y tirotea la lona para que se la lleve el viento y tu oponente no pueda ocultarse tras ella. Luego colócate agachado frente a una caja y asoma la cabeza únicamente para disparar ya que la chica tiene muy buena puntería y un impacto suyo acabará con la mitad de tu barra de energía. Además, cuenta con una buena cantidad de granadas que no dudará en lanzarte. Cuando oigas que cae una cerca cambia de posición. La zona más vulnerable de Meryl es su cabeza pero también la debilitarás si le impactas en cualquier lugar del cuerpo. Por último, si necesitas recuperar vida durante el combate recoge la Ración de la izquierda.





DEAD MAN WHISPERS

Armas: Pistola USP y rifle de asalto M4
Objetos: Sensor AP, binoculares y cigarrillos

STRUT F WAREHOUSE
Terroristas: 1
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: En el ejercicio conjunto con los SEALS, Dead Cell se ha sublevado. No sabemos qué es lo que pretende Vamp. Pero tengo que salvar a los SEALS que están siendo atacados. Me dirijo hacia el Soporte B.
Pese a que llevas dos armas encima están completamente descargadas. Aún así puedes usarlas para amedentrar a los militares cuando los sorprendas por la espalda. Sal de la habitación y esquiva al soldado que se comunica periódicamente por radio para cruzar la puerta situada en la zona inferior izquierda.

FA CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Venda
Dos soldados suben y bajan las escaleras así que coordina tus movimientos con los suyos para sorprender al primero por la espalda. Luego recoge si quieres la **venda** del fondo y esquiva o elimina al otro para llegar a la puerta de arriba.

STRUT A PUMP ROOM
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración y 2 vendas
Resulta complicado sobrepasar a los dos tipos que vigilan los ordenadores pero incluso resulta conveniente romperles el cuello para poder coger la **ración** situada bajo la mesa. También puedes abrir las taquillas laterales para conseguir **2 vendas**. Por último, pasa por la puerta de la izquierda que comunica con el otro puente.



AB CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Otros dos soldados vigilan este puente. Elimina al más cercano y ve por el lado derecho ignorando al otro. Piensa que las rejillas metálicas del suelo lo alertarían si intentas sorprenderlo por la espalda.

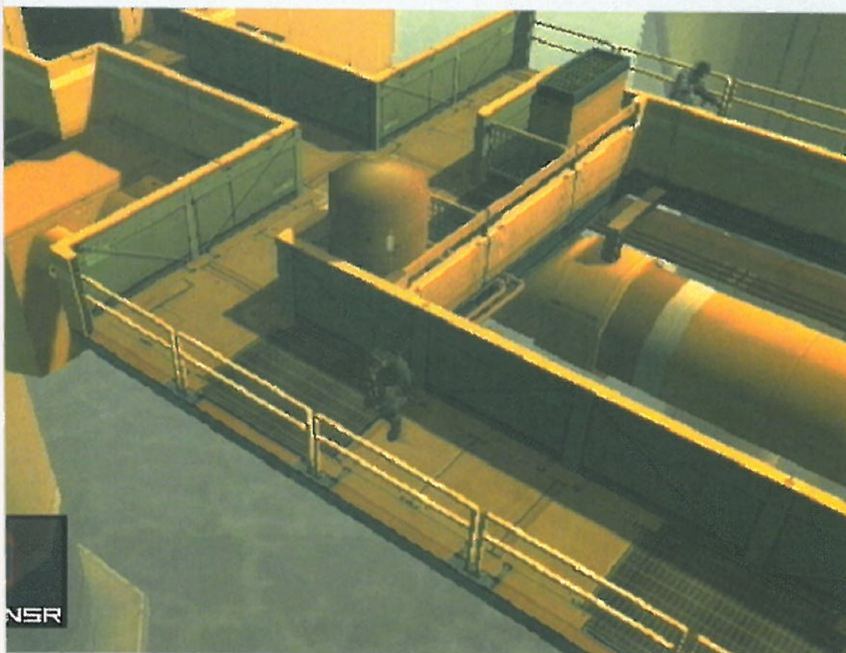


STRUT B TRANSFORMER ROOM
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para el M4, ración y balas para la USP
Notas de Snake: Según las últimas palabras de uno de los SEALS, el próximo objetivo de Vamp es O'Brien, que está en el Shell 2. Me dirijo hacia el soporte D para llegar al Shell 2.
Aparte de los cadáveres de los SEALS encontrarás **balas para el M4** en la plataforma de arriba y **balas para la USP** y una **ración** en las taquillas del pasillo. Cuando recojas estos objetos pasa por la puerta de al lado.

BC CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 1
Objetos: 2 granadas *chaff*
Sorprende por la espalda al soldado, destruye el cypher de un disparo y recoge las **2 granadas *chaff***. Hazlo todo con rapidez porque pronto notarán la ausencia del vigilante.

STRUT C DINING HALL
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la USP, venda, 2 granadas detonadoras y pistola tranquilizadora M9
En el lavabo de hombres de la izquierda hay **balas para la USP** mientras que en el de la derecha encontrarás una **venda** y **2 granadas detonadoras**. Avanza por el pasillo cuando el soldado desaparezca por la derecha y entra en el comedor por la puerta de la izquierda. Sigue al soldado para poder sorprenderlo por la espalda y busca bajo una de las mesas la **pistola tranquilizadora M9**. Además, fíjate que lleva incorporado el silenciador.
Ve a la cocina para comprobar como la puerta se abre cada vez que pasa el soldado que patrulla el pasillo. Gracias a eso podrás llegar sin problemas al siguiente puente.

CD CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 1





Objetos: Ninguno
Duerme al soldado que vigila el puente y antes de acceder al edificio de enfrente dispara a la cámara que controla la entrada.

STRUT D SEDIMENT POOL
Terroristas: 3
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración, venda y balas para el M4
Notas de Snake: El próximo objetivo de Vamp es O'Brien, que está en el Shell 2. La puerta del Soporte D que lleva al Shell 2 está cerrada. La única forma de llegar es cruzar la valla de crudo que hay en el agua. La escalera que lleva a la valla de crudo está en el Nivel B1, del Soporte E.
Duerme a los dos soldados de enfrente y explora dicho área en busca de una **ración**. Cerca de la puerta por la que entraste encontrarás una **venda** y bajo la puerta de enfrente hay **balas para el M4**. Cuando recojas todo pasa por dicha puerta.





DE CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración y 2 granadas *frag*
Gracias a la pistola M9 podrás dormir sin problemas a los dos guardias y recoger la **ración** y las **2 granadas *frag*** situadas al final del puente inferior. Cruza luego la puerta de arriba.

STRUT E PARCEL ROOM
Terroristas: 3
Cámaras: 3
Objetos: Balas para el M4, 2 granadas *frag*, 2 granadas *chaff*, balas para la USP y ración
Tres soldados vigilan la zona de las cintas transportadoras aunque también están activadas las cámaras de vigilancia. Sólo es necesario dormir al soldado que vigila la escalera inferior izquierda pero si quieres los objetos del centro de la sala duerme también al que patrulla por allí. Usa una granada *chaff* para inutilizar momentáneamente las cámaras y deja tranquilo al militar que se comunica por radio. De esta manera podrás conseguir las **balas para el M4** y las **2 granadas *frag*** situadas bajos las cintas centrales. Más difícil te resultará coger las **2 granadas *chaff*** y las **balas para la USP** que hay bajo las estanterías de la pared norte.
Baja la escalera del rincón inferior izquierdo y pasa por la puerta roja. Hazte con la **ración** y por último gira la rueda para abrir la puerta sur.





STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno



KL CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 3
Cámaras: 2
Objetos: 2 granadas *chaff*, balas para la M9, balas para la USP y balas para el M4
Antes de nada recoge las **2 granadas *chaff*** y duerme a los dos soldados que vigilan el puente. Destruye los *cyphers* y llega al final sin desviarte para conseguir **balas para la M9**. Desvíate luego por el puente de la izquierda que conduce al Shell 2 pero fíjate que hay un soldado situado sobre la entrada. Deshazte de él y coge tanto las **balas para la USP** como las **balas para el M4** antes de entrar en dicho edificio.



Notas de Snake: He llegado al Shell 2. Vamp ya ha estado aquí. O'Brien está en peligro. O'Brien tiene que estar en el primer piso del núcleo del Shell 2.
Duerme al soldado que hay justo detrás de la puerta y haz lo mismo con el que se acercará a investigar. Ahora que tienes vía libre llega hasta la puerta de enfrente.

SHELL 2 CORE, 1F
AIR PURIFICATION ROOM
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la USP, misiles para el NIKITA, balas para la M9, 4 granadas detonadoras, lanzamisiles NIKITA, balas para el M4 y 2 granadas *frag*
Notas de Snake: Dolph dice que ha perdido el contacto con O'Brien. Para confirmar cómo está O'Brien, tengo que disparar un misil por control remoto a través de un conducto y así destruir la fuente de energía de la habitación.
Ve hacia el sur y baja las escaleras en



busca de **balas para la USP** y **misiles para el NIKITA** que aún no puedes coger. Hazte también con las **balas para la M9**, sube las escaleras de la izquierda y ve hacia el norte. Desvíate hacia la derecha para conseguir **2 granadas detonadoras** y el **lanzamisiles NIKITA**. Más al norte encontrarás **balas para el M4** y al final del pasillo más **balas para el M4** y **2 granadas *frag***.
Vuelve a por los misiles para el NIKITA que ahora sí puedes recoger y utiliza dicho arma de la siguiente manera. Súbete al primer bloque y dispara un misil al interior del conducto de ventilación más alto. Condúcelo gracias al joystick analógico girando a la derecha, izquierda, izquierda, izquierda y derecha para llegar a una sala. Gira a la derecha para que entre en otro conducto y gira otra vez hacia la derecha para dirigirlo finalmente contra los generadores de corriente del rincón izquierdo.
Tras cortar la corriente del suelo electrificado muévete hacia la derecha, avanza por el pasillo y pasa por la puerta de la izquierda.
Notas de Snake: O'Brien está muerto. Al parecer Vamp se ha ido hacia el nivel B1 del núcleo del Shell 2. ¿Será Dolph su próximo objetivo? Tengo que detener a Vamp. El ascensor debería de conducirme hasta el nivel B1.
Recoge las **balas para la USP** de la derecha y las **2 granadas detonadoras** que están dentro de un conducto a ras de suelo de la pared sur. Pasa por la puerta y recorre todo el pasillo hasta llegar al ascensor. Llámalo y móntate en él cuando llegue.

SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER Nº 2
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Variables
Notas de Snake: He encontrado a Vamp en el nivel B1. Le he contado que las acusaciones de corrupción que recaían sobre Jackson eran ciertas. No se ha molestado en contestarme, me ha atacado. (VER RECUADRO)

Vamp

En realidad, este tipo no es tan rápido como parece y, a menos que le rodee un misterioso aura de energía roja, tus disparos le dañarán. Evita por todos los medios caer en el agua ya que la muerte es inmediata.
Cuando él se sumerja deja caer un par o tres de granadas para reducir su resistencia. Esto le obligará a emerger. Si lo hace en la zona inferior podrás alcanzarle sin problemas. Si lo hace en la superior será más complicado ya que se moverá de un lado a otro mientras lanza sus mortales cuchillos.
Si el tipo merodea la parte de abajo no dejes de moverte y evita que se te acerque a menos que quieras recibir una puñalada trapera. Cuando le hayas inflingido bastante daño lanzará unos extraños cuchillos que alcanzarán tu sombra y no podrás moverte. Para que esto no ocurra dispara a los cuatro focos de la habitación.
En cuanto a la munición no te preocupes porque a parte de la que está esparcida por la sala, aparecerá más cuando gastes la que uses.

EXTERNAL GAZER

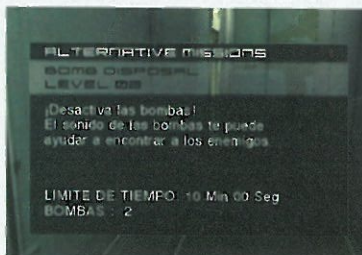
Armas: Pistola M9
Objetos: Sensor AP, cámara y cigarrillos

AB CONNECTING BRIDGE
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: Mi misión consiste en sacar una foto del "Gurlugon", según Otacon un monstruo misterioso. Al parecer Gurlugon ha sido visto en numerosas ocasiones en el puente de conexión AB.
Esta misión es realmente extraña así que ya te avisamos que puede pasar



cualquier cosa. Avanza un poco por el puente para recordar unas misiones del pasado.

MISIÓN ALTERNATIVA: BOMB DISPOSAL/NIVEL 02
Objetivo: ¡Desactiva las bombas! El sonido de las bombas te puede ayudará a encontrar a los enemigos
Límite de tiempo: 10 Min 00 Seg
Bombas: 2
Lugar: Engine Room

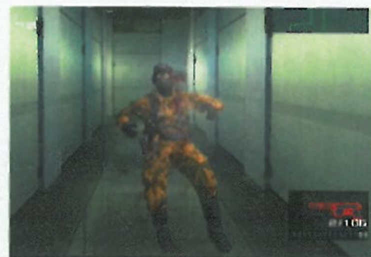


Equipo: Pistola M9, pistola USP, 2 granadas *chaff*, espray refrigerante, sensor A y binoculares
Pasa por la puerta de la izquierda, baja la escalera y duerme al primer terrorista.
Al bajar la segunda escalera pulsa R1 para descubrir la primera bomba y usa el espray refrigerante para desactivarla. Acaba de bajar dicha escalera y duerme a otro terrorista.
Pasa a la zona izquierda patrullada por otros dos terroristas. Deshazte de ellos y sube hasta la pasarela más alta para poder cruzar la puerta. Pasa las taquillas y en el pasillo donde estaban



los explosivos y detonadores encontrarás la segunda bomba.

MISIÓN ALTERNATIVA: ELIMINATION / NIVEL 06
Objetivo: ¡Acaba con todos los enemigos y llega hasta el objetivo! El disparo del enemigo es muy potente. ¡Ten mucho cuidado!
Límite de tiempo: 5 Min 00 Seg
Enemigos: 8
Lugar: Shell 1 Core
Equipo: Pistola M9, pistola USP, granada detonadora, lanzagranadas RGB6 y 2 *claymore*
Esta misión no tiene muchos secretos: debes eliminar a todos los soldados y llegar al lugar indicado. Utiliza la pistola USP porque lleva silenciador y porque







hay una caja de munición en el vestuario y otra frente al ascensor. En cuanto a los soldados dispárales a la cabeza y ten especial cuidado con el tipo armado con la escopeta, cerca de donde aparece el punto de llegada.

CD CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: He venido al "Big Shell" para buscar a Gurlugon. Antes de nada, tengo que encontrar a Gurlugon.
Sigues en el pasado y ahora debes acabar con el guardia que mira continuamente hacia abajo antes de cruzar el puente.

STRUT C DINING HALL
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración, 2 granadas *chaff* y balas para la M9
Notas de Snake: He venido al "Big Shell" para buscar a Gurlugon. Antes de nada, tengo que encontrar a Gurlugon. Según Otacon, Gurlugon ha sido visto en numerosas ocasiones en el puente de conexión AB.
Uno de los guardias recorre el pasillo y el otro patrulla la cocina y el comedor. Deshazte de ambos antes de coger la **ración** que hay bajo una de las mesas. Luego busca **2 granadas *chaff*** en el lavabo masculino y **balas para la M9** en el femenino antes de pasar al siguiente puente.



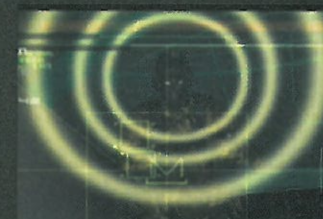


BC CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 1
Cámaras: 1
Objetos: Ninguno
Duerme al terrorista que patrulla el puente y usa una granada *chaff* para poder cruzarlo sin ser detectado por el *cypher*.

STRUT B TRASNFORMER ROOM
Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la M9 y 2 granadas detonadoras
Dispara al tipo que pasea por el pasillo y abre la taquilla central para hacerte con **balas para la M9**. Accede a la sala de los transformadores donde se encuentra otro terrorista y **2 granadas detonadoras** cerca del nodo. Luego accede al puente de conexión AB.

AB CONNECTING BRIDGE
Terroristas: 4
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración
Notas de Snake: Esto es increíble, pero supongo que debería de sacar fotos. El mejor momento es cuando sale de la superficie. No tengo que estar ni muy cerca, ni muy lejos. Voy a sacar una foto lo suficientemente buena, como para dejar a Otacon con la boca abierta.
Antes de nada recoge la ración y colócate en uno de los laterales. Equípate con la cámara y sigue los movimientos del "monstruo" acuático. Cuando emerja hazle una foto y si es bastante buena oirás como Snake dice "good". Aparecerán varios guardias con los que deberás librar un combate. Usa una granada detonadora para atontarlos mientras te refugias en la entrada de uno de los edificios. Luego duerme a todos los guardias que vengan a por ti hasta que aparezca Olga Gurlukovich.

REALIDAD VIRTUAL
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración, libro, pentazemin, lanzamisiles Stinger, lanzagranadas RGB6, rifle de asalto M4, rifle francotirador PSG1 y munición.
Notas de Snake: Mei Ling piensa que el Gurlugon de verdad desaparecerá si lo vencemos en Realidad Virtual (RV). Pensé que su razonamiento era demasiado radical pero acabé enfrentándome a Gurlugon en RV. (VER RECUADRO)



Gurlugon

Gurlugon realiza dos movimientos básicos: intenta paralizarte para acto seguido dispararte por los ojos dos rayos explosivos. Por suerte, emite un extraño ruido al usar las ondas paralizadoras por lo que podrás esquivarlas si escuchas atentamente.
Existen dos maneras igual de efectivas de acabar con este enorme monstruo y dispones de un tiempo limitado, en concreto 5 minutos. La primera consistiría en recoger el arsenal esparcido por la zona y atacarle de la siguiente manera. Lanza un misil Stinger contra uno de sus puntos débiles para que aparezca una pequeña diana azul cuadrada: dispara continuamente con el PSG1 o el M4 hasta que pierda algo de vida. Repite dicho proceso hasta que le mates.
La otra manera es mucho más sencilla. Dentro del obstáculo cercano al lanzamisiles Stinger hay un libro. Haz que Gurlugon destruya dicho obstáculo para poder cogerlo y utiliza dicho libro para que el monstruo lo vea, se ponga a dar saltos y muera repentinamente.

MISIÓN VR:
SNEAKING - SNEAKING / NIVEL 03
Objetivo: ¡Llega hasta tu objetivo sin ser descubierto! Adivinar el comportamiento del enemigo y el uso de INTRUSIÓN son la clave del éxito
Límite de tiempo: 2 Min 20 Seg
Lugar: Realidad Virtual
Enemigos: 4
Equipo: Ninguno
Totalmente desarmado debes superar la vigilancia de los soldados y llegar al







punto de destino sin ser detectado. No resulta difícil y si no te importa arrastrarte podrás servirte de los huecos a ras de suelo para superarles.

MISIÓN VR:
WEAPON - HANDGUN / NIVEL 03
Objetivo: ¡Destruye todos los blancos y ve hacia el objetivo! Los blancos naranjas explotan cuando son destruidos. Utilízalos para destruir blancos que haya cerca.
Límite de tiempo: 1 Min 30 Seg
Lugar: Realidad Virtual
Blancos: 43
Equipo: Pistola USP
Acierta a los blancos naranjas para que su explosión destruya a los azules contiguos de manera que consigas un combo. Pero piensa que en esta prueba es tan importante la precisión como la rapidez. Si actúas con velocidad podrás encadenar varios combos y superar los 32.000 puntos. Éste es el mínimo necesario para poder continuar.

MISIÓN VR:
SNEAKING - ELIMINATE ALL
NIVEL 05
Objetivo: ¡Acaba con todos los enemigos y llega al objetivo! Acaba con ellos saltando hacia arriba desde COLGADO o saltando encima de ellos.
Límite de tiempo: 2 Min 40 Seg
Lugar: Realidad Virtual
Enemigos: 5
Equipo: Pistola USP
Un quinteto de enemigos a eliminar con una pistola USP es una tarea realmente sencilla. Dispárales a la cabeza y si te quedas sin munición recoge la pistola M9 que hay cerca de la escalera.

MISIÓN VR:
SNEAKING - SNEAKING / NIVEL 08
Objetivo: Llega hasta el objetivo sin ser descubierto por el enemigo o la cámara de seguridad. La misión se terminará si te descubren. Justo debajo de la cámara hay un punto ciego.
Límite de tiempo: 2 Min 40 Seg
Lugar: Realidad Virtual
Enemigos: 5
Cámaras:
Equipo: Pistola USP y pistola M9
Otra misión VR facilona. Como tus pistolas llevan silenciador no resulta nada difícil destruir las cámaras con la USP y dormir a los soldados con la M9. Llegarás a la meta sin esfuerzo.













MISIONES ALTERNATIVAS
A partir de ahora tomarás el control de Raiden y podrás jugar varias de sus misiones. Esto ya lo puedes hacer en las Misiones Alternativas y VR así que cuando quieras continuar la historia pausa el juego y selecciona EXIT.

ARSENAL GEAR - RECTUM
Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración y lanzamisiles Stinger
Notas de Snake: Cuando llegué a este lugar tan singular, un grupo de RAYs, enviados por Solidus, ha aparecido delante de mí. Para completar su operación, Otacon necesita más tiempo. No tengo otra alternativa, tengo que seguir luchando contra esos RAYs. (VER RECUADROS)



Metal Gear Ray

No debes enfrentarte a un mortífero Metal Gear RAY sino que... ¡tienes que vértelas con tres a la vez! Tranquilo porque no resulta tan difícil como parece. Antes de nada, coge la ración y el lanzamisiles Stinger que hay en el centro de la plataforma y por la munición no te preocupes ya que aparecerá cuando la necesites.
Los ataques de estos bichos consisten en lanzar unos mísiles que salen de sus espaldas y que emiten un silbido cuando caen, por lo que son fáciles de esquivar. También pueden utilizar la ametralladora ubicada en la boca para barrer una zona de la plataforma. Si te colocas demasiado cerca frente a alguno de ellos lanzará un rayo en línea recta. No te acerques demasiado al que se coloque en la plataforma ya que dará un pisotón y te afectará su onda expansiva. Un último ataque difícil de esquivar consiste en dos mísiles teledirigidos que surgen de las rodillas. Como debes intuir el movimiento es tu mejor defensa, así que no dejes de correr ni un instante a menos que sea para disparar.
Para lograr una máxima efectividad dispara a la rodilla de uno de ellos. Dicho Metal Gear RAY inclinará su cuerpo hacia ese lado mientras abre su bocaza. Lánzale un segundo misil y se lo comerá enterito reduciéndole considerablemente su barra de energía. Cuando despaches a una de las máquinas, será reemplazada por otra. El combate llegará a su fin cuando destroces a 8 de ellos.





Solidus Snake

Solidus utiliza tanto sus dos espadas como sus tentáculos para golpear a distancia. Su gama de ataques no termina aquí ya que deja una estela de fuego cuando se desplaza zigzagueando a gran velocidad, se eleva en el aire para caer en picado contra ti y lanza proyectiles por los tentáculos si te alejas demasiado.
Para defenderte de sus ataques cuentas únicamente con... tus manos. Solidus es un consumado espadachín que detendrá sin problemas tus puñetazos frontales. Si quieres derrotarle rodéale cuando realice una estocada o te lance un tentáculo para atacarle desde un lateral o la espalda. Recoge las 2 raciones porque las necesitarás y ten en cuenta que cuando Solidus se desprenda de sus tentáculos resulta un adversario aún más temible, pero con un poco de práctica acabará sucumbiendo.



WILD ARMS 3
(Tercera parte)

La aventura llega a su fin. Aquí tenéis la última parte de la guía de este soberbio juego, con todo lo que necesitáis saber para estrujarlo al máximo.

1 JUGADOR
TARJETA 35 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **59,95 EUROS**



Disaster Earth

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Planet Breaker: invocación idéntica a la de Grudiev, el guardián del elemento tierra

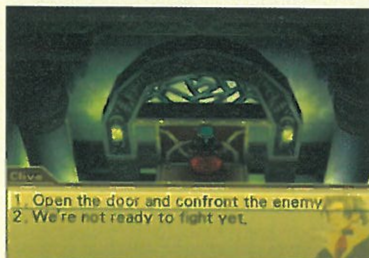
Estrategia

Planet Breaker está basado en el elemento tierra así que equipa a tus personajes con Earth Rings. Atácale con Vortex y Wind Gems para causarle el doble de daño o utiliza la invocación del medium Gale Claw si te encuentras en apuros.

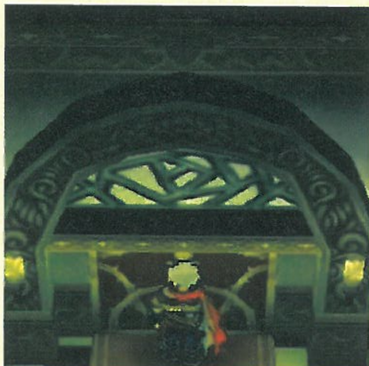
Recompensa

10.000 puntos de experiencia

0 Gella



Hayas derrotado o no a todos estos jefes opcionales, si quieres avanzar en el juego sube la escalera del vestíbulo y pasa por la puerta grande. Avanza por el pasillo de las **gemas naranjas** y al examinar la puerta acepta la confrontación. Cuando se abra pasa por ella y lucha contra el "desastre" de la suerte. (VER RECUADROS)





Disaster Luck

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Unlucky Shot: invocación idéntica a la de Chapapanga, el guardián de la suerte

Estrategia

Este tipo no posee debilidades elementales así que concéntrate en dispararle con uno o dos personajes mientras que el resto se dedica a curar los efectos de sus ataques y preparan al grupo con Permanence y Protect. Al derrotarlo evolucionará a Tiamat y enseguida tendrás que luchar contra él, sin recuperar los HP pero manteniendo los hechizos de protección que hayas lanzado.

Recompensa

0 puntos de experiencia

0 Gella



Pasa por la puerta del frente, recorre el pasillo y usa la Dream Key en la puerta del final.

¡AVISO IMPORTANTE!

Ésta es la última ocasión que tienes para guardar la partida.

Charla con Beatrice hasta que al final se enfade y tengas que luchar contra ella. (VER RECUADRO)



Tiamat

Movimientos

Final Disaster: sucesión de invocaciones de los "disaster" que no hayas derrotado

Estrategia

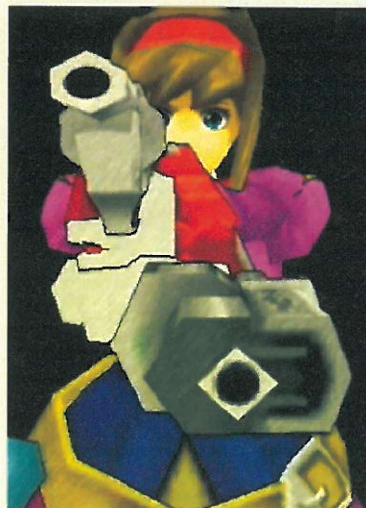
Este tipo solo tiene un ataque llamado Final Disaster pero... ¡menudo ataque! En cada turno lo utiliza y consiste en una sucesión de TODAS las invocaciones de los Disaster que no hayas derrotado. Es decir empezará con Assault Tide, seguirá con Vapor Blast, Merciless Queen, Augoeides, High-Speed Ripper, Planet Breaker y acabará con Unlucky Shot. Y te repetimos, TODO ello en cada turno.

Pero si nos hiciste caso la cosa no será para tanto ya que por cada Disaster que haya caído contará con una invocación menos, de manera que su Final Disaster puede quedar reducido a un patético Unlucky Shot. Si has pasado de todo y has preferido enfrentarte a él en su máximo esplendor más vale que tus personajes estén protegidos contra todos o la mayoría de estos elementos: agua, fuego, luz, viento y tierra. Para Merciless Queen y Unlucky Shot no hay protección que valga así que procura curar a tus personajes cada uno o dos turnos.

Recompensa

30.000 puntos de experiencia

0 Gella



Al derrotarla el castillo se destruirá en 10 segundos, tiempo insuficiente para escapar... a menos que utilices el Exodus Orb.

SACRIFICIAL ALTAR

Objetos importantes: Ninguno

Objetos secundarios: Ninguno

El grupo reaparece junto a los desfallecidos familiares de Gallows. Cuando puedas abandona el lugar y dirígete al Ark of Destiny.

ARK OF DESTINY

Jefes: Beatrice y Nega Filgaia (1-10 formas)

Objetos importantes: Ninguno

Objetos secundarios: Ninguno

Nada más entrar se iniciará una secuencia de vídeo en la que los Schroedinger y Lamium protegen a los protagonistas. Finalmente se produce el enfrentamiento final con la demoníaca Beatrice. (VER RECUADROS)



Beatrice

Movimientos

Dark Matter: materia corrosiva oscura que inflinge daño elemental de oscuridad

Nigthmare: ataque especial contra varios objetivos que además provoca sueño (sleep)

Feeble Mind: reduce la defensa mágica (MGR) de varios objetivos

Estrategia

No te asustes que no hay para tanto si sigues nuestros consejos. Haz que Gallows realice la combinación Extension + Reflect (y luego Extension + Permanence) para que Dark Matter y Feeble Mind reboten contra el escudo mágico de tus personajes. De esta manera Beatrice irá matándose a sí misma poco a poco y sólo tendrás que preocuparte de su ataque especial Nigthmare que aparte de hacer algo de daño provoca sueño. Para acelerar algo las cosas provócale la debilidad elemental a la oscuridad con Weaken y atácale con Dark Matter y Dark Gems.

Recompensa

0 puntos de experiencia

0 Gella



Beatrice (2ª forma)

Movimientos

Dark Matter: materia corrosiva oscura que inflinge daño elemental de oscuridad

Nigthmare: ataque especial contra varios objetivos que además provoca sueño (sleep)

Feeble Mind: reduce la defensa mágica (MGR) de varios objetivos

Estrategia

Repite la misma estrategia que en el combate anterior y ya verás lo pronto que acabas con ella. Al derrotarla invocará a Nega Filgaia quien evoluciona varias veces tal y como te explicamos en los siguientes recuadros.

Recompensa

0 puntos de experiencia

0 Gella



Negafilgaia (1ª forma)

Movimientos

Dreaming: no hace nada

Count Counter: al final del turno ataca a quienes le hayan dañado

Estrategia

Este extraño bicho azul no es agresivo a menos que le ocasiones algún tipo de daño. Si le disparas o lanzas algún hechizo ofensivo, contraatacará a dicho personaje con Count Counter. Pero no es muy resistente y cuando haya perdido suficientes HP se dividirá en dos, siendo el segundo rojo e igual de inofensivo.

Apunte interesante: tanto a esta forma como a las posteriores les puedes robar Mini Carrots y Full Carrots.



Negafilgaia (2ª forma)

Movimientos

Tranquilizer: ataque contra un objetivo que provoca parálisis

Reset: reinicia la batalla en curso

Estrategia

Haz lo siguiente contra esta especie de caracola incrustada en una cáscara de huevo: utiliza Copy Ability para agenciarte su Tranquilizer y en el siguiente turno úsalo contra él para paralizarlo. De esta manera evitarás que reinicie el combate con su odiosa habilidad Reset y podrás atizarle de lo lindo sin que pueda hacer nada para evitarlo.





Negafilgaia (3ª forma)

Movimientos

Slimy Touch: ataque físico contra un objetivo

The core is exposed!: al final del turno ataca a quienes le hayan dañado

Estrategia

Esta babosa azul es inmune a los ataques físicos así que limítate a usar hechizos elementales contra ella y si le añades alguna debilidad con Weaken pues mucho mejor.



Negafilgaia (4ª forma)

Movimientos

Caloric Sphere: arroja un abrasador núcleo de calor contra un objetivo

Hydro Launcher: ataque elemental de agua contra un objetivo

Sky Twister: ataque elemental de viento que desencadena un tornado

Rock Gazer: ataque elemental de tierra que fragmenta a su objetivo con trozos de roca

Current Spark: derriba a un objetivo con rayos

Arctic Lance: ataque elemental de hielo que congela la humedad ambiental

Bright Blast: purga la oscuridad con una explosión de luz purificadora

Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal

Estrategia

Estos cuatro lagartos poseen un curioso sistema de protección. Cada uno posee una debilidad elemental que al principio son (y en este orden) fuego, agua, tierra y luz. Además, sus ataques están basados en el elemento contrario. Pero si a cualquiera de ellos le lanzas un hechizo elemental modificará inmediatamente su debilidad por la contraria y lo mismo pasará con su ataque. Ejemplo: si al primero le atacas con Cremate para aprovecharte de su debilidad al fuego enseguida la modificará por la debilidad al hielo y se fortalecerá contra el fuego. Así, el siguiente ataque que realices debería ser Refrigerate, luego Cremate, Refrigerate, etc.







Negafilgaia (5ª forma)

Movimientos

Hyper: dobla el daño de los ataques físicos (ATT) de varios objetivos

Fragile: reduce la defensa física (ATT) de varios objetivos

Stampede: ataque físico contra un objetivo

Critical Heal: recupera bastantes HP (3.000-6.000) de varios objetivos

Estrategia

En el primer turno uno de ellos lanza Hyper sobre él y su compañero mientras que el otro usa Fragile contra todo tu grupo. Usa Eraser sobre el primero para eliminar su ataque mejorado y Extensión + Reflect para evitar los efectos de Fragile. Los dinosaurios estúpidos volverán a repetir la misma operación en el segundo turno y en los que uses Eraser. Aprovecha esta circunstancia y atácales con el resto de personajes aunque debes evitar lanzar hechizos contra el segundo de los dinosaurios ya que posee la habilidad Reflect que no se puede eliminar con Eraser.





Negafilgaia (6ª forma)

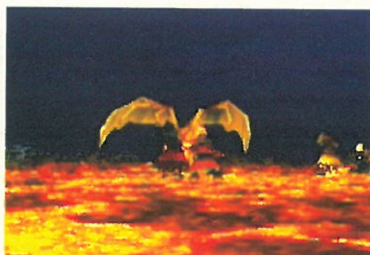
Movimientos

Crusher Joe: ataque físico contra un objetivo
Tear Outlet: ataque especial que causa daño a varios objetivos
Arcana Disaster: lanza sobre un objetivo todos los ataques elementales básicos

Estrategia

Otro bicho curioso. En el primer turno es débil (weakness) a todos los elementos, pero en cuanto reciba un ataque de un elemento perderá la debilidad contra dicho elemento. Un segundo ataque elemental de ese tipo hará que el próximo sólo le dañe la mitad (halved) y un tercero lo hará resistente (resistant).
Por otro lado, su Arcana Disaster es una sucesión de todos los ataques elementales básicos en este orden Petrify, Pressure, Refrigerate, Cremate, Vortex, Inspire, Spectre y Dark Matter. Para evitar sus daños equípate con anillos, o aún mejor, mantén Reflect del combate anterior con Permanence para que se lleve él mismo el daño. Y cuando se haya hecho resistente a todos los elementos, o antes, atácale con disparos o magia no elemental.





Negafilgaia (7ª forma)

Movimientos

Migthy Swing: ataque físico contra un objetivo
Reset: reinicia la batalla en curso

Estrategia

En esta nueva forma Negafilgaia se comporta frente a los hechizos como su forma anterior: débil (weakness) a todos los elementos al principio, pero en cuanto reciba un ataque de ese elemento perderá la debilidad, un segundo ataque elemental de ese tipo hará que el próximo sólo le dañe la mitad (halved) y un tercero lo hará resistente (resistant). Pero como no lanza hechizos no rebotarán en la barrera mágica de tus personajes. Dispárale con el personaje que tenga el gear Violator y usa Finest Arts en cuanto pueda para evitar que reinicie el combate.







Negafilgaia (8ª forma)

Movimientos

Ars Magna: ataque especial del elemento oscuridad contra varios objetivos
Sacrifice: uno de los Spirit Servant ocupa su lugar cuando le ataquen
Blessing of the Planet's Life Force: resucita a los dos Spirit Servant
Dreaming (SS): no hacen nada
Hyperion Blaster (SS): ataque especial contra un objetivo

Estrategia

En esta forma le acompañan dos Spirit Servant (SS) quienes, a pesar de no ser muy fuertes, son bastante devotos y ocuparán el lugar de Negafilgaia cuando sea el objetivo de tu ataques. Para empeorar las cosas deberías saber que el primero es inmune a los ataques físicos y el segundo a los mágicos. Además, cuando te cargues a ambos Spirit Servant, Negafilgaia los resucitará. Protégete con Dark Rings contra el Ars Magna de Nega Filgaia y lánzale Decelerate. Así, cuando mates a sus dos sirvientes dispondrás de más tiempo para atacarle.







Negafilgaia (9ª forma)

Movimientos

Fatima's Miracle: ataque especial del elemento luz contra varios objetivos
Sacrifice: uno de los Messenger se sacrifica por su ama y ocupa su lugar cuando le ataquen
Blessing of the Planet's Life Force: resucita a los dos Messenger
Dreaming (M): no hacen nada
Hyperion Blaster (M): ataque especial contra un objetivo

Estrategia

En este combate debes seguir la misma táctica que en el anterior pero cambiando los Dark Rings por Light Rings y teniendo en cuenta que los Messenger son más duros que los Spirit Servant.








Negafilgaia (10ª forma)

Movimientos

Oricoflamagus Formation: invoca a un tentáculo llamado Oricoflamagus (O)
Matricaria Formation: invoca a un tentáculo llamado Matricaria (M)
Krukmer Formation: invoca a un tentáculo llamado Krukmer (K)
Vanda Formation: invoca a un tentáculo llamado Vanda (V)
Sediment of the Styx (O): ataque especial de los elementos agua y oscuridad contra varios objetivos
Hrimthurs's Eternal Ice Wall (M): ataque especial de los elementos hielo y tierra contra varios objetivos
Apocalypse's Thunderclap (K): ataque especial de los elementos luz y rayo contra varios objetivos
Tsohanoai's Solar Wind (V): ataque especial de los elementos fuego y viento contra varios objetivos
Seyfert Microcosm: ataque especial no elemental contra varios objetivos

Estrategia

En su última forma Negafilgaia puede convertirse en un enemigo terrible si no actúas con rapidez. Cada turno que pase se irá haciendo más fuerte y peligroso tal y como te mostramos a continuación.

·Primer turno: sufre debilidad a todos los elementos aunque al final del turno invoca al tentáculo Oricoflamagus, recupera algunos HP, aumenta su MAG y pierde la debilidad al agua y a la oscuridad.

·Segundo turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx mientras que Nega Filgaia invoca al tentáculo Matricaria, recupera algunos HP, aumenta su DEF y pierde la debilidad al hielo y a la tierra.

·Tercer turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall mientras que Negafilgaia invoca al tentáculo Krukmer , recupera algunos HP, aumenta su MGR y pierde la debilidad a la luz y al rayo.

·Cuarto turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall, Krukmer usa Apocalypse's Thunderclap mientras que Negafilgaia invoca al tentáculo Vanda, recupera algunos HP, aumenta su RFX y pierde la debilidad al fuego y al viento.

·Quinto turno y posteriores: Negafilgaia usa Seyfert Microcosm, Oricoflamagus usa Sediment, of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall, Krukmer usa Apocalypse's Thunderclap y Vanda usa Tsohanoai's Solar Wind.

Tremendo, ¿no? Para resistir con garantías todo lo que se te viene encima a partir del segundo turno deberías proteger a tus personajes contra TODOS los elementos y aún así el Seyfert Microcosm de Negafilgaia les dañaría. Por suerte, cada vez que pierde un tentáculo (aunque sólo durante dos turnos) recupera las debilidades elementales correspondientes y pierde la mejora.

Pero no dejes que la cosa se alargue tanto porque las pasarás canutas. Concentra en el cuerpo, es decir Negafilgaia, todos tus ataques desde el principio y en cuanto el personaje equipado con Violator tenga ocasión recurre a Finest Arts. ¡Y sobretodo, con lo que has trabajado ni se te ocurra olvidarte de robarle la valiosísima EX FILE KEY! No tendrás otra oportunidad





ANEXO

Aquí encontrarás la información necesaria para completar con éxito todas las tareas opcionales, o *side quests*. Consulta los requisitos de cada apartado para saber a partir de qué momento puedes llevarlas a cabo, aunque sería mejor que las intentases completar como muy tarde justo después de entrar en Nightmare Castle, cuando obtienes el Exodus Orb.

LA BÚSQUEDA DE MARTINA

Requisitos

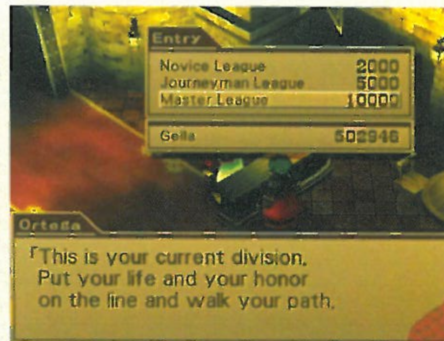
Habla con Martina en el *saloon* Horse Thef de Claiborne

En qué consiste

Esta niña está preocupada por la desaparición de su madre y se dispone a buscarla por todo el mundo. Habla con ella cuando la veas en los lugares que te mostramos a continuación y al final te obsequiará con una **EX File Key**.



01. Saloon Horse Thef de Claiborne
02. Andén de la estación de Westwood
03. Saloon The Rolling Stone de Little Rock
04. Little Twister
05. Casa de Cheville en Humprey's Peak
06. Al lado del pozo de Humprey's Peak
07. Saloon Bell Starr de Jolly Roger
08. Ballack Rise
09. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre enferma. Ve hasta Humprey's Peak y charla con Cheville
10. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre enferma y Cheville
11. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre recuperada y Cheville
12. Saloon Horse Thef de Claiborne



GUNNER'S HEAVEN

Requisitos

Necesitas el Sandcraft para llegar.

Lugar

X:2025 Y:15925

En qué consiste

Habla con Ortega para participar en una competición de diversas categorías en cada una de las cuales debes vencer a cinco tandas de monstruos en una cantidad máxima de turnos. No conseguirás puntos de experiencia ni gella de los monstruos que derrotes pero sí importantes, y en ocasiones imprescindibles, objetos.

Información adicional: Para enfrentarte a Emperor Marduk supera la Master League, sube al despacho y charla con el tipo que allí se encuentra. Cuando lo hayas derrotado habla con Ortega y acepta su reto para luchar contra Bad News.



MILLENNIUM PUZZLES

Requisitos

Tras derrotar al monstruo Diobarg regresa a la estación Dune Canyon y charla sobre los puzzles con el taquillero Simon. A partir de ese momento puedes buscar los Millennium Puzzles. No es obligatorio pero sí recomendable seguir el siguiente orden para resolverlos.

En qué consiste

Accede al vestíbulo del edificio y toca la gema blanca para ser teletransportado a la sala del puzzle. Tienes que mover los bloques de colores hasta

hacerlos desaparecer y esto se consigue al hacer que dos o más del mismo color se toquen. Cuando resuelvas uno regresarás al vestíbulo y encontrarás un cofre con una recompensa.

Nº Dificultad	Coordenadas Recompensa
#1 1/5	X:20500 Y:10500 Cait's Boots
#2 1/5	X:7320 Y:21300 Amulet
#3 1/5	X:1000 Y:24900 Pocketbook
#4 2/5	X:24890 Y:22250 Growth Egg
#5 2/5	X:22550 Y:10275 Holy Grail
#6 2/5	X:19250 Y:16000 Duplicator
#7 2/5	X:21425 Y:19975 Weather Vane
#8 3/5	X:8500 Y:8825 LVL Apple
#9 3/5	X:20725 Y:13400 LVL Apple
#10 3/5	X:16025 Y:18950 Tracker
#11 3/5	X:7675 Y:15900 Weather Vane
#12 3/5	X:25000 Y:14725 Pocketbook
#13 3/5	X:13100 Y:2750 Lion Shield
#14 4/5	X:21375 Y:5800 Teleport Orb
#15* 4/5	X:4500 Y:18300 10 Gall Hat
#16 4/5	X:14350 Y:10300 10 Gall Hat
#17 4/5	X:4425 Y:13800 Arctic Blade
#18 5/5	X:9350 Y:13725 Migrant Seal
#19 5/5	X:11625 Y:9125 Wambrace
#20** 5/5	X:7125 Y:12300 Gunster Sign

*Para acceder a la zona donde se encuentra el Millenium Puzzle #15 tienes que volver a recorrer el Nidhogg Pass ya que Lombardia no puede aterrizar en el bosque y no hay ninguna ciudad cercana a la que puedas llegar gracias al Teleport Orb.

**Para acceder a la zona donde se encuentra el Millenium Puzzle #20 tienes que ir a la estación de Southfarm (X:18950 Y:1000) y comprar un billete para East Highlands. Cuando aparezca el tren charla con el revisor Tony para que te comente algo sobre unas extrañas desapariciones. Llegarás a la estación fantasma de Sunset Peak así que cuando quieras regresar tras completar este puzzle más vale que utilices el Teleport Orb.



EL DESAFÍO DE LOS AURIOCH

Requisitos

Sólo podrás activar esta tarea opcional a partir del Capítulo 3 y tras visitar la Dissection Facility

Lugar

Den of Miasma (X:11970 Y:16950)

En qué consiste

Avanza y pasa por la puerta del fondo. Continúa por la siguiente sección de cueva y pasa por al lado del cofre abierto y sigue por la próxima puerta. Destruye con una bomba las rocas de la derecha y pasa por la puerta que hay tras ellas. Cruza la pasarela y la siguiente puerta. Destruye a las babosas azules para poder continuar y recoge las gemas blancas si lo deseas. Avanza por la otra pasarela, elimina a un trío de babosas azules que interceptan tu paso y pasa por la puerta de la derecha. Pasa por la puerta de enfrente y donde se encuentran los dos cofres abiertos y el archivo holográfico utiliza el Kramer Dolls de Gallows para enfrentarte a un cuarteto de pequeños seres llamados Aurioch. Tras derrotarlos recibirás un aviso: los Aurioch piensan vengarse y podrás encontrar a 99 grupos de ellos en cualquier mazmorra (dungeon) de Filgaia. Te conviene saber que se irán haciéndose más fuertes a medida que los vayas derrotando.





LA INVASIÓN ALIENÍGENA

Requisitos

A partir del capítulo 3, tras haber perdido el Teardrop en manos de los profetas en Ruins of Memory, charla en Laxisland con un chalado llamado Roswell.

En qué consiste

Roswell te ordena expulsar de Filgaia a los alienígenas que pretenden invadirla. La fuerza alienígena está compuesta por 16 Telepath Towers, varios áliens llamados Creeping Chaos y Silent Chaos, unos cuantos UFO que viajan por la arena, otros UFO que vuelan y la Mothership.



Telepath Towers

Estos alienígenas forman tríos, excepto en el caso de la #0 que es individual, y todos cuentan con un ataque normal llamado Hyperion Blaster y uno o más ataques que provocan estados alterados. Las encontrarás sin dificultad en estas coordenadas y podrás llegar a ellas gracias a Lombardia aunque con algunas excepciones:

#10 andando o a caballo



#12 a caballo

#14 con el Sandcraft, tras destruir con los misiles de Lombardia la roca que obstruye la cueva

#0 con el Sandcraft y destruir las otras 15

Nº EXP	Coordenadas Ataques alteradores de estado
#1 9.000	X:16660 Y:18160 Numb Light (NuLi) provoca amnesia
#2 10.500	X:4930 Y:15150 Noxious Stream (NoSt) provoca disease
#3 12.000	X:10080 Y:16300 Harmful Wave (HaWa) provoca envenenamiento
#4 13.500	X:6580 Y:9650 Hypnotizer (Hy) provoca sueño
#5 15.000	X:900 Y:22650 Melancholic Ray (MeRa) provoca misery
#6 16.500	X:9050 Y:5525 Tranquilizer (Tr) provoca parálisis
#7 18.000	X:20850 Y:7675 Malice Grace (MaGr) provoca glass
#8 19.500	X:12950 Y:15625 Psychedelicor (Ps) provoca confusión
#9 21.000	X:24900 Y:11825 Evil Glance (EvGl) provoca bronze
#10 22.500	X:24200 Y:8350 Radious Breath (RaBr) provoca fallen
#11 24.000	X:13925 Y:1300 NuLi / NoSt
#12 25.500	X:22400 Y:22600 HaWa / Hy
#13 27.000	X:6800 Y:22100 MeRa / Tr
#14 28.500	X:15400 Y:4800 NuLi / NoSt / HaWa
#15 30.000	X:5900 Y:12900 Hy / Tr / Ps / EvGl / RaBr
#0 32.000	X:15550 Y:2500 Todos





Creeping Chaos

Para que aparezcan estos curiosos alienígenas debes derrotar un mínimo de 5 Telepath Towers. A partir de entonces los encontrarás esparcidos por cualquier zona exterior de Filgaia. Cuando hayas derrotado a 15 Telepath Towers ve a los Silent Chaos quienes sólo se diferencian de sus hermanos por el color y por la cantidad de experiencia (30.000) y de gella (30.000) que proporcionan al final del combate.

Movimientos

Direct Voice: ataque contra un objetivo que provoca confusión

Human Experimentation: ataque contra un objetivo que provoca enfermedad, parálisis y envenenamiento

Arc-en-Ciel: ataque especial contra varios objetivos que provoca amnesia, envenenamiento, enfermedad, miseria, sueño, confusión y parálisis.

Estrategia

Pese a que puede parecer una locura es muy recomendable enfrentarse a estos aliens ya que es una forma de subir rápidamente de nivel si lo haces bien preparado. Estos alienígenas provocan hasta siete estados alterados por lo que debes proteger a todos tus personajes con los gear correspondientes. Si sigues este consejo, siempre que un Creeping Chaos utilice Arc-en-Ciel multiplicarás por 0,7 los puntos de experiencia obtenidos al final del combate. Y si dejas que te ataque la suficientes veces conseguirás multiplicarlos por 9,9 consiguiendo un total de 99.000 puntos de experiencia por cada Creeping Chaos derrotado.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia
10.000 Gella



UFO y Mothership

Para que aparezcan los UFO que se desplazan por la arena debes derrotar a un mínimo de 6 Telepath Towers, siendo una de ellas la #14. Desplázate con el Sandcraft para encontrártelos en cualquier lugar y para derrotarlos bastará con que estés equipado con el Ark Smasher y utilices una sola vez la habilidad de fuerza "Fire all ammo at once".

Para que aparezcan los UFO voladores debes destruir a 5 UFO con el Sandcraft. Desplázate con Lombardia para encontrártelos en cualquier lugar y lucha contra ellos consultando la sección "Combates aéreos".

Para que aparezca Mothership debes derrotar a todas las Telepath Towers y a varios Ufo Voladores. Desplázate con Lombardia para encontrártela y lucha contra ella consultando la sección "Combates aéreos". Al derrotarla obtendrás una nueva EX File Key, y los alienígenas abandonarán el planeta Filgaia.

EXPLORACIÓN DE FILGAIA (100%MUNDO)

Requisitos

Disponer de Lombardia como vehículo

Lugar

Humprey's Peak

En qué consiste

Tras cruzar el puente de la entrada del pueblo hay a la izquierda una escalera que permite bajar al sistema de alcantarillado y justo debajo de dicho puente hay un pasaje secreto al final del cuál se encuentra Uncle Gob. Charla con él para que te mande explorar Filgaia. Montado en Lombardia vuela por todos los territorios de manera que las zonas oscuras del mapa queden iluminadas. En cualquier momento puedes visitar a Uncle Gob para conocer qué porcentaje del territorio has explorado. Cuando hayas alcanzado un 100% te entregará una **EX File Key**.



THE ABYSS

Requisitos

Cuando consigas a Lombardia ya puedes visitarlo, e incluso es obligatorio hacerlo para conseguir el Dragon Idol.

Lugar

X:25200 Y:10250

En qué consiste

Este sitio tiene 100 pisos y una vez entras en él no puedes guardar la partida ni puedes salir a menos que utilices el Exodus Orb o los teletransportadores de los niveles 10, 30, 60 o 100. En cada piso hay cinco gemas azules que debes recoger para activar el transportador que te baja al siguiente piso.

Recomendación

Como los encuentros con monstruos son bastante frecuentes y a medida que te internes aparecerán bichos más y más fuertes te recomendamos cumplir estos requisitos si quieres escapar vivo: nivel de experiencia de 90 o superior, un mínimo de 17 Migrant Seals, anillos que protejan contra todo tipo de ataques elementales, toneladas de Potion Berryes o Mega Berries, al menos 30 Full Carrots, el gear Violator y mucho tiempo libre. Más vale prevenir...

Jefes del abismo

Ten en cuenta que al activar el transportador de algunos niveles, justo los que te permiten salir al exterior, te encontrarás con poderosos jefes.



OBJETOS Y COFRES OCULTOS

En la guía te explicamos dónde encontrar la mayoría de cofres y objetos siguiendo una trayectoria lógica y lineal. Pero a veces es conveniente revisitar algunos lugares para encontrar ítems gracias a las herramientas y objetos localizadores obtenidos con posterioridad. Hemos elaborado esta sección para que no te dejes nada por el camino.

ANIMALES X OBJETOS

Requisitos

Necesitas la herramienta Radar de Jet y la herramienta Changecrest de Virginia.

En qué consiste

Te habrás fijado que en algunos pueblos el radar de Jet señala como objetos a algunos animales. Lo que puede parecer un error no lo es ya que en cuanto consigas el Changecrest de Virginia.

Lugar	Animal/Objeto
Baskar Colony	Gallo/Full Carrot
Jolly Roger	Gato/Tiny Flower
Claiborne	Gallina/Potion Berry
Little Twister	Cuervo/Growth Egg
Little Rock	Gato/Nectar
Ark of Destiny	Bombur/Missanga
Boot Hill	Gallo/Big Grab Bag
Laxisland	Perro/Holy Root
Ballack Rise	Pájaro/LVL Apple
The Secret Garden	Paloma/Ambrosia
Greenlodge	Pájaro/Magic Candle

TESOROS DEL DESIERTO

Requisitos

Necesitas el Item Scope que conseguirás al superar la Novice League de Gunner's Heaven y también es recomendable tener el Sonar Kit que obtendrás al superar la Journeyman League.

En qué consiste

Gracias al Item Scope podrás encon-







trar los objetos que te mostramos a continuación cuando escanees en el exterior de Filgaia. La búsqueda será más llevadera con el Sonar Kit ya que con dicho aparato aparecerán puntos de colores en el mapa marcando la localización de objetos enterrados.

Objeto	Coordenadas
Ambrosia	X:18660 Y:14700
Big Grab Bag	X:6400 Y:13925
Big Grab Bag	X:8575 Y:14725
Big Grab Bag	X:15100 Y:16900
Booster Kit	X:13170 Y:25054
Duplicator	X:1850 Y:15810
Duplicator	X:9250 Y:18925
Duplicator	X:13210 Y:11870
Duplicator	X:15100 Y:3200
Duplicator	X:17300 Y:2300
Duplicator	X:25175 Y:17600
Full Carrot	X:13000 Y:14700
Gella Card	X:8625 Y:11050
Gella Card	X:15500 Y:8400
Gella Card	X:19850 Y:8500
Gimel Coin	X:3975 Y:23050
Gimel Coin	X:21375 Y:14100
Gimel Coin	X:23980 Y: 7220
Lucky Card	X:18160 Y:24670
Migrant Seal	X:7550 Y:7900
Migrant Seal	X:7575 Y:13725
Migrant Seal	X:6530 Y:11250
Migrant Seal	X:15900 Y:18175
Migrant Seal	X:22850 Y:9275
Name Tag	X:8350 Y:12050
Name Tag	X:18850 Y:2300
Name Tag	X:20600 Y:11935
Tiny Flower	X:17570 Y:16830



COFRES QUE SE RESISTEN

Requisitos

Conseguir las herramientas necesarias.

En qué consiste

En una primera visita a ciertos lugares no podrás acceder a algunos cofres porque para llegar hasta ellos necesitarás ciertas herramientas que se obtienen con posterioridad. A continuación te explicamos qué es lo que tienes que hacer para no dejarte ningún cofres sin abrir.

· En el piso 004 de Fortune Gear hay una grieta en la pared que puedes hacer más grande con una bomba. Detrás encontrarás una habitación con con dos cofres que almacenan un **Gimel Coin** y 2 **Gella Card**, y un cofre sellado mágicamente que guarda un **Migrant Seal**.

· En Doomed to Obscurity (X:24000 Y:16100) escala la pirámide por el exterior, pasa por la puerta que abrió Jet con el boomerang al principio de su prólogo y utiliza el Steady Doll para abrir el cofre que contiene un **Migrant Seal**.

· En el piso 011 de The Unclean Mark utiliza los Migthy Gloves de Clive para colocar el bloque sobre el interruptor del suelo para abrir una puerta. Pasa por ella para encontrar cuatro cofres que contienen un **Duplicator**, un **Name Tag**, un **Grab Bag** y un **Elder Record**

· En el piso 013 de Sand Canal salta con las Radikal Sneakers sobre el interruptor del suelo para abrir la puerta que conduce a la habitación donde encontrarás un cofre con un **Grab Bag** y otro cofre sellado mágicamente que almacena un **Nine Lives**.

· En Little Rock gracias al Galecrest puedes llegar al cofre de los andamios que contiene un **Migrant Seal**.

·Llega al piso 011 del Fallen Sactuary y transforma una de las gemas naranjas en un bloque. Colócalo sobre el interruptor del suelo para abrir una puerta. En la habitación hallarás dos cofres normales que contienen un **Migrant Seal** y un **Mini Carrot** mientras que el cerrado mágicamente guarda un **Ambrosia**.

· En el sótano del Ark of Destiny hay muralla de bloques naranjas que puedes transformar en gemas gracias al Changecrest. De esta manera accederás a tres puertas selladas mágicamente tras las que hay un varios cofres con un **LVL Apple**, un **Tiny Flower**, un **Holy Root** y un **Big Grab Bag** y un cofre sellado mágicamente con un **Growth Egg**.

·Llega al piso 005 de The World's Footprint y usa el Changecret contra el bloque naranja. Mueve el otro bloque y usa un duplicator para abrir la puerta. Entra en la sala para encontrar dos cofres que almacenan un **Big Grab Bag** y un **Migrant Seal**.

MIMIR'S WELL

Requisitos

Podrás acceder a este lugar a partir



del capítulo 4 y sólo tras haberlo visitado en una secuencia de vídeo.

Lugar

X:450 Y:19525

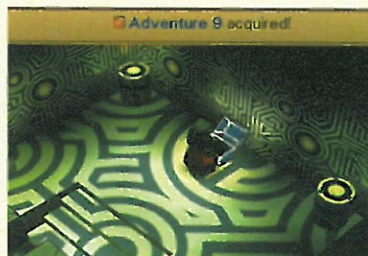
En qué consiste

Accede al pasillo de enfrente y en el lado derecho verás dos habitaciones con un cofre cada una que almacenan 3 **Name Tag** y **30.000 Gella**.

Pasa al segundo pasillo que tiene dos habitaciones en el lado izquierdo. Entra en la primera, mueve los bloques para crear un camino hasta el cofre y ábrelo para conseguir un Duplicator. Abre la puerta sellada mágicamente de la segunda habitación y examina el cofre para obtener un **Migrant Seal**.



En el tercer pasillo verás dos puertas selladas mágicamente en el lado derecho. Tras la primera, mueve los bloques para crear un camino hasta el cofre y ábrelo para conseguir el Adventure 9. En la segunda tienes que hacer lo mismo para alcanzar los cofres que albergan un **Holy Root** y un **Tiny Flower**. Introduce la contraseña "TOMORROW" en la consola y pasa por la puerta cuando se abra. Abre los cofres para obtener un **Full Libra** y un **Full Carrot**.



LAS EX FILE KEY

Estos objetos no tienen una utilidad concreta en el juego y sólo cuando lo acabes sabrás para qué sirven. Tras los créditos finales podrá crear en la Memory Card un archivo llamado EX File. Cárgalo y aparecerá una pantalla con tus estadísticas además de la cantidad de EX File Keys que hayas conseguido. Gracias a ellas podrás desbloquear diversas opciones que a continuación te mostramos:

Por 1 EX File Key puedes ver las estadísticas con las que los personajes finalizaron el juego.

Por 2 EX File Keys puedes comenzar una nueva partida manteniendo los niveles de experiencia de tus personajes y la Gella acumulada. Además tendrás en tu inventario 10 Heal Barries, 10 Gimel Coins y el gear Sheriff Star.

Por 4 EX File Keys puedes ver todas las películas que aparecen al abandonar el juego.

Por 8 EX File Keys puedes ver todas las películas que aparecen al cargar una partida guardada.



En total hay 15 llaves. En el siguiente listado te indicamos cómo conseguir todas y cada una de ellas:

01. Mejora (breeding) al máximo todas las plantas para que te la entregue Florina en The Secret Garden.

02. Completa la búsqueda de Martina para que te la entregue la propia niña en el saloon Horse Thef de Claiborne.

03. Completa la exploración de Filgaia para que te la entregue Uncle Gob en Humprey's Peak.

04. Tras atravesar Nidhogg Pass, y con el Item Scope en tu poder, escanea el bosque en las coordenadas X:5825 Y:17725.

05. Completa los 20 Millennium Puzzle para que te la entregue Simon, el taquillero de la estación de Dune Canyon.

06. Derrota por segunda vez a Balal Quo Naga.

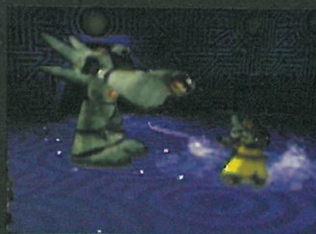
07. Derrota a Mothership, la nave



nodriza de los alienígenas.
08. Derrotar a la segunda forma de Ragu O Ragla en el nivel 100 de The Abyss
09. Derrotar a Bad News en Gunner's Heaven
10. Derrotar a Black Box en Fortune Gear
11. Chócate contra el reloj de la estación Sunset Peak
12. Cómprala en el Black Market de Little Twister
13. Derrota a los 100 grupos de Aurioch
14. Cuando tengas los 10 Adventure ve a la casa de Clive en Humprey's Peak y haz que dicho personaje charle con su mujer para que ésta le entregue el Adventure 11. Luego léeselo a su hija y dialoga con ella para que te la entregue.
15. Debes Robársela a la última forma de Negafilgaia



JEFES OCULTOS
No es necesario derrotar a estos jefes para finalizar el juego pero sí resulta recomendable por la gran cantidad de puntos de experiencia y gella que suelen proporcionar. Además algunos te recompensarán con objetos únicos de incalculable valor. En cada recuadro encontrarás la información habitual además de dónde encontrarlos y qué debes hacer para poder luchar contra ellos.



Lolithia
Lugar
Mimir's Well (piso 008)
Requisito
Introduce la contraseña "emeth" en la consola
Movimientos
Freezing Zone: aumenta la efectividad de la magia elemental basada en el hielo
Cold Sleep: ataque físico contra un objetivo que además provoca sueño (sleep)
Avalanche: ataque elemental de hielo contra un objetivo
Cocytus: ataque elemental de hielo que arroja a sus enemigos a un infierno helado
Estrategia
Como con este jefe sólo se puede luchar casi al final del juego, tus personajes probablemente contarán con un nivel de experiencia tan elevado que vencer a Lolithia será un juego de niños.
Equipa a tus personajes con Ice Rings o protégelos con Protect para minimizar los daños de sus ataques. Tampoco estaría mal que previnieses a todos contra el sueño con Alarm Clocks o con el hechizo Status Lock. Antes de atacarle haz que Gallows que le lance la combinación Weaken + Fire y luego hechice a todo el grupo con Expansion + Attachment + Fire. Los disparos de Jet y Clive resultarán demoledores.
Recompensa
27.000 puntos de experiencia
30.000 Gella
1 Ice Ring



Balal Quo Naga
Lugar
X:5500 Y:4750
Requisitos
Disparar un misil con Lombardia contra el círculo de rocas situado en las coordenadas indicadas y ve hasta allí con el Sandcraft para luchar de nuevo contra este arenoso monstruo.
Estrategia
Haz lo mismo que en el anterior enfrentamiento, es decir, utiliza contra él una sola vez la habilidad de fuerza "Fire all ammo at once" para derrotarlo de inmediato siempre y cuando el Sandcraft esté equipado con el Ark Smasher.
Recompensa
60.000 puntos de experiencia
30.000 Gella
1 EX File Key



Bombur
Lugar
Ark of Destiny (sótano)
Requisitos
Usa el Kreamer Dolls de Gallows en la habitación donde se encuentra la estatua de guardar.
Movimientos
Desperation: ataque físico contra un objetivo
Numb Light: ataque que provoca amnesia a un objetivo
Wheel Laser: ataque elemental de luz contra varios objetivos
Estrategia
Si no dispones de Memo Pens para proteger a tus personajes contra la amnesia usa sobre ellos Status Lock y Permanence porque sería una pena desperdiciar los puntos de experiencia que proporciona este combate. Tampoco estaría de más que contases con los suficientes Light Rings como para no tener que preocuparte de su Wheel Laser. Con estas dos protecciones es imposible que te derrote este muñeco cabezón.
Recompensa
60.000 puntos de experiencia
72.000 Gella
1 Prism Stick





Power Trask
Lugar
Ka Dingel (piso 007)
Requisitos
Requisitos: Usa el Kreamer Dolls de Gallows en la habitación del archivo holográfico.
Movimientos
Big Press: ataque físico contra un objetivo
Bio-Missile: ataque contra un personaje que le haya atacado físicamente
Contaminated Crust: hace perder a varios objetivos un 10% de sus HP totales en cada turno
Estrategia
Aunque tus personajes estén protegidos contra el envenenamiento con Moonstones, sufrirán daños cada turno por culpa de Contaminated Crust. Por eso es conveniente venir cargado de bayas sanadoras y no reparar en gastos. No le dispares porque contraatacará con Bio-Missile así que utiliza Weaken para proporcionarle alguna debilidad elemental y explótala con el hechizo o las gemas correspondientes.
Recompensa
65.000 puntos de experiencia
78.000 Gella
1 Golden Dawn



Heimdal Gazzo
Lugar
Dissection Facility (piso 012)
Requisitos
En el piso 011 aparta con los Mighty Gloves un enorme bloque de la pared para descubrir una habitación oculta. Usa el Kreamer Dolls de Gallows al lado del archivo holográfico.
Movimientos
Eye Ball: ataque físico contra un objetivo
Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal
Phantom Hazard: ataque elemental

de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma
Estrategia
Equipar a tus personajes con Dark Rings es la mejor manera de enfrentarse a este jefe: anularás sus ataques mágicos y multiplicarás por mucho la experiencia obtenida al final del combate. Sólo debes preocuparte de su Eye Ball aunque no es un ataque excesivamente peligroso.
Recompensa
70.000 puntos de experiencia
84.000 Gella
1 Gold License



John Dee
Lugar
Greenlodge
Requisitos
Atraviesa el Nidhogg Pass y cuando salgas al exterior entra en Greenlodge. Usa el Kreamer Dolls de Gallows justo al lado del archivo holográfico.
Movimientos
Eraser: elimina efectos mágicos restrictivos de varios objetivos
Agony Effect: ataque no elemental que inflinge horrorosas heridas
Paradigm Pollution: ataque no elemental que contamina la existencia de varios objetivos
Suppressed curse?: ataque de oscuridad tan poderoso que fue borrado del registro público
Unbreakable spell?: ataque elemental de luz de violencia incontrolable
You had it coming: ataque físico contra un objetivo
Estrategia
En esta ocasión necesitarás Dark Rings y Light Rings para proteger a tu grupo de Suppressed curse? y de Unbreakable spell?, sus hechizos más poderosos. No te molestes en realizar la combinación Extension + Reflect porque entre el repertorio de hechizos de John Dee se encuentra Eraser. Sin embargo, si que resulta recomendable reducir su defensa física con Fragile y mágica con Feeble Mind. Porcura utilizar también Copy ability para aprender sus hechizos más poderosos y, como es habitual, procura que Clive atice a este monstruo con Finest Arts si no te interesa alargar mucho este combate.
Recompensa
80.000 puntos de experiencia
96.000 Gella
1 Ebony Shadow







Adult Mag (x12)
Lugar
Leyline Observatory (piso 010)
Requisitos
Usa un Duplicator para quitar el sello mágico del libro Adult Mags de la estantería y si tienes 18 o más Migrant Seals podrás luchar contra estos jefes.
Movimientos
Melancholy Pose: no hace nada
Grav: modula el equilibrio vital mediante una ola de poder irregular
Agony Effect: ataque no elemental que inflinge heridas horrorosas
Estrategia
Para enfrentarte a esta docena de revistas eróticas bastará con que Gallows use la combinación Extension + Reflect y que el poseedor del medium Fiery Rage invoque un par de veces Vapor Blast cuando su medidor FP esté lleno. Para invocarlo con mayor celeridad la segunda vez usa un Full Carrot. Mientras tanto el resto de personajes pueden recurrir a las Fire Gems que tengas en tu inventario.
Recompensa
90.000 puntos de experiencia
75.000 Gella
Adventure 10



Black Box
Lugar
Fortune Gear (piso 002)
Requisitos
Cuando hayas abierto los 319 cofres repartidos por todo Filgaia llega hasta la sala donde está cerrado el cofre negro. Si quieres abrirlo para redondear la cantidad de cofres abiertos hasta 320 tendrás que superar el combate.
Movimientos
Gimmick Hand: ataque físico contra un objetivo
Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal
Phantom Hazard: ataque elemental de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma
Estrategia
Todos tus personajes deberían estar equipados con Dark Rings tanto para protegerse de los ataques mágicos de Black Box como para aumentar la experiencia obtenida al final del combate. En el primer turno usa Eraser para eliminar su resistencia a los cambios de estado y su ataque mejorado. Más adelante utiliza Spectre o Light Gem tanto para causarle el doble de daño por su debilidad elemental a la luz como para que te contraataque con Phantom Hazard: recuerda que tu grupo es inmune a este hechizo y que cada vez que lo bloqueen multiplicarán por 0,1 los puntos de experiencia obtenidos.
No se te ocurra atacarle con otro tipo de magia elemental porque usará Screaming Mad y mucho menos con ataques físico porque contraatacará con Gimmick Hand.
Recompensa
102.000 puntos de experiencia
85.000 Gella
1 EX File Key





Kraken
Lugar
Little Twister
Requisitos
Usa el Kreamer Dolls de Gallows al lado del pozo que hay a la entrada
Movimientos
Mighty Swing: ataque físico contra un objetivo
Hydro Launcher: ataque elemental de agua contra un objetivo
Maelstrom: se traga a sus enemigos con un maremoto
Estrategia
Este es un combate realmente fácil si todos tus personajes están equipados con Water Rings, porque gracias a ellos anularás por completo sus ataques más poderosos: Hydro Launcher y Maelstrom. Además, si dejas que te ataque con dichos movimientos las suficientes veces para que cada personaje multiplique por 9,9 la experiencia obtenida al final del combate, cada uno conseguirá la nada desdeñable cifra de 940.500 puntos.
Por cierto, Kraken es vulnerable al agua así que atácale con Pressure, Water Gems o usa Copy Ability para poder utilizar contra él Hydro Launcher y Maelstrom.
Recompensa
95.000 puntos de experiencia
114.000 Gella
1 Comet Mark





PLANETSTATION Y KONAMI SORTEAMOS...

15 JUEGOS SILENT HILL 3

Para conseguir una copia de este juego, sólo tienes que contestar correctamente la siguiente pregunta enviando por correo el cupón o con un SMS desde tu móvil:

¿COMO SE LLAMA LA PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A. **LARA CROFT**
B. **HEATHER**
C. **LADY DI**
D. **YOLA**



¿CÓMO SE LLAMA LA PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **LARA CROFT** B **HEATHER**
C **LADY DI** D **YOLA**

NOMBRE ____ FECHA DE NACIMIENTO ____
DIRECCIÓN ____
LOCALIDAD ____
TELÉFONO ____ C.P. ____
E-MAIL ____

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetsilent*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetsilent.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de julio de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 56 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SILENT HILL 3* (PLANET 54) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





La moto como forma de vida

SX Superstar

El cada vez más hiperpoblado género del motociclismo para PS2 nos depara de vez en cuando alguna agradable sorpresa, como este curioso juego que ofrece más de lo esperado

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Finales Junio**

El desarrollo de *SX Superstar* es muy parecido al de *Pro Race Driver*, aquel excelente juego de conducción que pudimos disfrutar hace unos meses. Como en él, este juego gira en torno a un modo Campeonato en el que nuestro objetivo será coger a un piloto principiante y desarrapado (como los guionistas de *Hotel Glam*, vamos) y llevarlo a la élite del *motocross*. Eso sí, a diferencia del juego de Codemasters, podremos escoger a nuestro pardillo entre toda una amplia gama de pilotos distintos.

Pero sin lugar a dudas, el verdadero triunfo de *SX Superstar* y lo que lo pone muy por encima de la media de los demás juegos del género motociclístico son los diferentes circuitos que tendremos que recorrer... y esta vez lo de "diferentes" está mejor dicho que nunca. Ya no tendremos esa sensación de "el mundo es una pista de tierra con tronquitos", sino que encontraremos desde pistas artificiales con forma de tubo (en las que deberemos correr por las paredes más que por la pista) hasta circuitos naturales donde deberemos transitar por el interior de ríos, esquivando piedras y troncos. Sin olvidar los terrenos áridos, donde lo más importante será mantener la orientación ante la falta total de un camino marcado...

Gira en torno a un modo Campeonato en el que el objetivo será llevar un piloto a la élite del motocross

A esto hay que añadirle un muy buen modo multijugador, beneficiado sobre todo por el buen trabajo del motor gráfico, que aguanta valerosamente el embate *jugadoril* e incluso se permite lucirse con efectos tan impresionantes como esas gotas que salpican la pantalla en los circuitos lluviosos. En pocas palabras, que esperamos ansiosamente la versión final de este *SX Superstar*, porque si no ocurre ningún desastre poco tendrá que envidiar a los mejores títulos de *motocross* aparecidos hasta la fecha.

 Los circuitos son muy diferentes

 El *motocross*, ese gran desconocido



Podremos escoger entre tres categorías de pilotos: *amateurs* (que aparecen en fotos sobre una mesa), semiprofesionales (cuyas fotos están colgadas de una pared a la entrada) y profesionales (perfectamente colgados e iluminados).

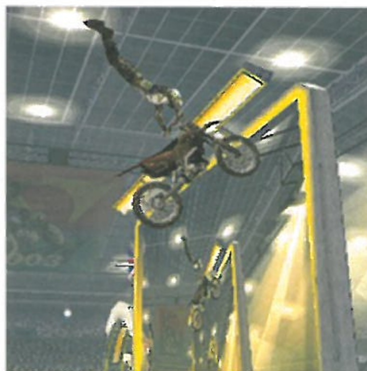




Se nota que los británicos ayudaron en Irak, mirad cómo malgastan los bidones de *fuel-oil*...







Las cabriolas acostumbran a estar a la orden del día en este tipo de juegos. Pero tranquilos lectores, llegar también es importante.



¿Lo que importa es el interior?





Nuestro piloto empezará su carrera en un apartamento cochambroso y deberá salir de dicho agujero a base de esfuerzo y, sobre todo, ganando carreras. Dispondrá para ello de teléfono y fax, en los que recibirá diversos mensajes como ofertas de esponsorización, consejos de su manager, bromas de los amiguetes o amenazas de los amigos de sus ligues (verídico). Y es que en *SX Superstar* mejorar no sólo significa conseguir mejor moto o mucho dinero, sino también... ¡una novia más guapa! Y es que existe un apartado en el que puedes ver el retrato de tu novia actual, un detalle de un notable mal gusto pero bueno, bastante original.

Los héroes nunca mueren

Dungeons & Dragons: Heroes

Con la licencia de *Dungeons & Dragons* bajo el brazo, los chicos de Atari (antes Infogrames) están realizando un RPG que recuerda muy mucho a *Baldur's Gate: Dark Alliance*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Atari**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Junio**

Y es que, por mucho que les pese a los desarrolladores de Atari, lo que vamos a encontrarnos en *D&D: Heroes* es prácticamente lo mismo que los desarrolladores de Snowblind nos ofrecieron ya hace dos Navidades con *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Es decir, una especie de simplificación consolera (no vaya a ser que a los usuarios de PS2 se nos cortocircuite el cerebro por pensar demasiado) de los RPG's al estilo de *Diablo* o el *Baldur's Gate* de PC, en la que básicamente vamos a tener que cruzar escenario tras escenario destrozando enemigos y, de paso, perdiendo toda la sensibilidad de nuestros pulgares.

De hecho ambos juegos se basan en la tercera edición de reglas de *D&D*, cuentan con un número de personajes jugables parecidos (*D&D: Heroes* tiene uno más, la ladrona Akio) y un sistema para subir experiencia idéntico, que en lugar de subirnos las características automáticamente nos permite hacerlo a nuestro libre albedrío. Por parecerse, incluso las barras de energía son tremendamente parecidas... vamos que, a primera vista, este nuevo juego de rol de Infogrames tiene todo el aspecto de ser menos original que un DVD comprado en el "top manta".

Tendremos que cruzar escenario tras escenario destrozando a los enemigos

No obstante, este 'curioso parecido' no tiene por qué ser malo si el juego resultante tiene una calidad parecida a la de *Baldur's Gate: Dark Alliance* (y a ser posible, también una camarera elfa de parecidas redondeces). Sobre todo si, como prometen los desarrolladores de *D&D: Heroes*, éste tiene una trama densa, interesante y con muchos giros argumentales (aunque su esquema de "malo *mu* malo que resucita a malo aún más malo y héroes *mu güenos* tienen que hacerle *pupita humana*" tampoco es que proporciones grandes esperanzas), y además permite jugar con cuatro amiguetes al mismo tiempo. Con todo ello, podemos estar ante una muy fresca alternativa a juegos de rol más densos como la saga *Final Fantasy*.

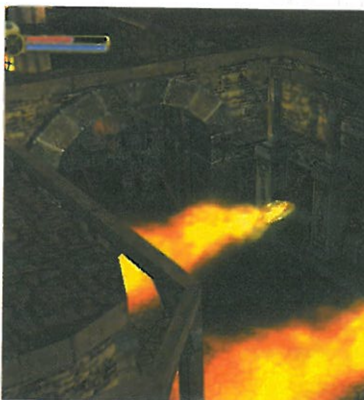

El carisma del mundo de *D&D*


¿Será tan bueno como *Baldur's Gate: Dark Alliance?*






Los enemigos han huido ante la vista del terrorífico pinchito que empuña el protagonista...




Aquí os ofrecemos lo que no se enseña en los anuncios de la fabada Litoral: las flamígeras consecuencias de comerla.

Tú el bárbaro, tú el arquero...





El primer contacto que tuvo esta Redacción con el mundo de *D&D* fue una serie televisiva de los años 80, llamada *Dragones y Mazmorras* (cómo no) y que venía a ser una versión descafeinada de este mundo de fantasía heroica. Los héroes de aquella serie eran seis niños a los que una especie de Yoda humanoide denominado El Amo del Calabozo les daba unos cachivaches que les 'otorgaban poderes': un arco de flechas energéticas, un mazo que provocaba terremotos, un sombrero de mago, un escudo indestructible, una capa de invisibilidad y una pértiga que se alargaba a voluntad (que la llevara una chica dio lugar a muy retorcidas elucubraciones).

Matrix no hay más que una

Enter the Matrix

Este juego es sólo una pieza más dentro del enorme engranaje que compone el mundo de los Hermanos Wachowsky pero... ¡menuda pieza! *Max Payne* ya sólo es un mal recuerdo...

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en Castellano**
Desarrollador **Shiny**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**

Deberíamos dar todos las gracias al cielo de que Andy y Larry Wachowsky, los padres creadores de ese increíble universo que forma *Matrix*, sean unos jugones empedernidos (en alguna entrevista han mostrado con orgullo y, por qué no decirlo, con grandes dosis de freakismo, su PS2 y su X-Box)... Y es que esa saludable adicción ha beneficiado enormemente a este *Enter the Matrix* que ha desarrollado Shiny. Primero, porque no se trata de una adaptación de la película, sino de algo que la complementa y aumenta; y segundo, porque ha derivado en la creación de numeroso material realizado específicamente para el videojuego (tarea que han supervisado los mismos Wachowsky).

Es un eslabón que iría colocado después de *El Último Vuelo de Osiris* y antes de *Matrix Reloaded*

De hecho, es sencillo situar cronológicamente la acción de este juego dentro del Universo Matrix, ya que se trata de una especie de eslabón que iría colocado después del cortometraje *El Último Vuelo de Osiris* y justo antes de *Matrix Reloaded*. Es por ello que nuestra primera misión en *Enter the Matrix* será recoger el paquete que los protagonistas del corto realizado por Square dejan en un buzón, con el mensaje que previene a los habitantes de Zion de la inminente llegada de toda una legión de centinelas. Y, como está visto que en Matrix el servicio postal funciona peor que en España durante las Navidades, tendremos que recogerlo directamente en una oficina de correos más grande que el rancho de Bonanza.

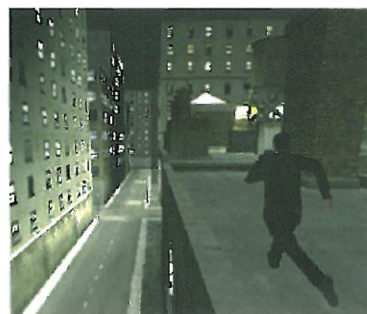
Patadas en *bullet-time*

Ya en esa primera misión podremos apreciar algunos de los defectos y muchas de las virtudes que adornan el juego. Una de las que más nos ha llamado la atención de estas últimas es que, dependiendo del personaje elegido, la manera de resolver la misión puede variar notablemente. Vamos, que Ghost y Niobe se encontrarán con diferentes retos, aunque lo esencial permanecerá inalterable. Una buena idea que aumenta considerablemente el valor de *replay* del juego, ya que dependiendo si elegimos a la *titi* alternativa o al oriental peleón nos encontraremos con dos caminos bastante diferentes de cumplir nuestras tareas.

Aunque, para qué engañarnos, en *Enter the Matrix* no hay que pensar demasiado: se trata de ir repartiendo plomo y patadas a diestro y siniestro. En general combatiremos cuerpo a cuerpo en tercera persona, pero podremos pasar a una perspectiva subjetiva cuando tengamos que disparar (¿quién dijo *MGS 2*?). No



Desde luego, con menos pelo y barriguilla cervecera, Ghost sería un clon de T-Virus...



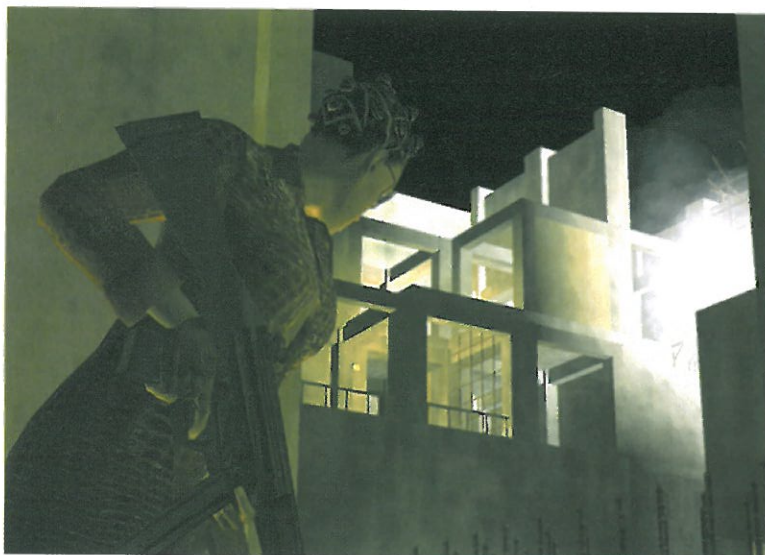


¡No intenten esto en sus casas!

Los agentes son la verdadera amenaza para nosotros: que consigamos o no terminar una misión depende de lo diestros que seamos en la huida o en nuestros combates contra ellos. Las armas de fuego son casi inútiles (sólo los distraen un rato) y, en el combate cuerpo a cuerpo, casi siempre llevamos las de perder, aunque enfoquemos con toda nuestra alma. Así que, o tienes una buena granada a mano o, amigo lector, más vale que salgas corriendo como si te hubieras dejado la nave aparcada en doble fila y en zona azul...






A Niobe parece que le hayan paseado por la cabeza unas ovejas con el estómago flojo...


"Oigh, ¡pero qué corte de pelo tan poco *fashion*! ¡Pues hala, ahora os mato, horteras!"

obstante, aclarémoslo ya, lo realmente divertido de este juego es ir repartido leña sin parar: las animaciones de los combates son muy realistas (no en vano, fueron supervisado por el mismísimo Yuen Woo-Ping, el coreógrafo de acción de la trilogía cinematográfica), y los combos muy muy espectaculares, sobre todo si utilizamos para su ejecución el clásico *bullet-time*, aquí llamado "foco". Además, a pesar de la gran cantidad de armas que podremos ir recogiendo no vamos a disponer de una munición ilimitada, así que será muy importante dosificarla para no quedarnos sin cargadores cuando sean realmente necesarios (por ejemplo, cuando nos encontremos a diez policías en la misma sala o cuando algún desalmado empiece a usar "armas de destrucción masiva").

Por ello el foco nos será de mucha utilidad, ya que nos permitirá atacar a varios enemigos a la vez o disparar en una vistosa maniobra evasiva. Su realización técnica es bastante similar a la que pudimos disfrutar en *Max Payne*, aunque en este caso no se limita a una simple cámara lenta, ya que en *Enter the Matrix* podremos caminar por las paredes o incluso dar volteretas laterales mientras disparamos. Esta abolición de las reglas de la física elemental encantará a los amantes de la chulería y el vacile aunque, ojo,

Las animaciones de los combates son muy realistas y los combos muy muy espectaculares

















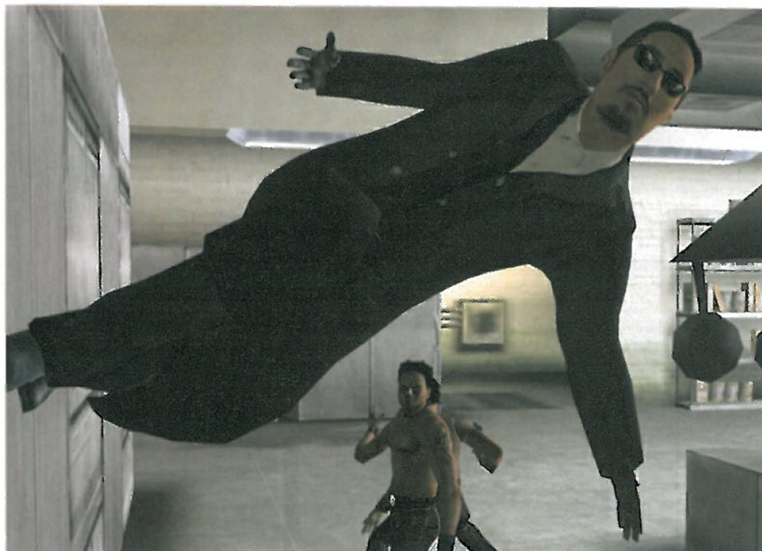
Guiños para los fans

A pesar de que tiene otros protagonistas y se ambienta en un momento posterior, *Enter the Matrix* contiene multitud de escenas que recuerdan mucho a la primera parte de la trilogía. Un ejemplo claro lo vemos en la misión de la oficina de correos, en la que tendremos la oportunidad de destrozar un vestíbulo como lo hicieron Neo y Trinity en la película o, para los más chulitos, existe la posibilidad de pasar por un detector de metales en el aeropuerto y hacer saltar todas las alarmas.






"¡Toma golpe!" "Aaaagh, qué dolocoor" "Joé, qué especialista más malo, si ni le he tocado"


Aquí el parecido con T-Virus es increíble: se sube por las paredes como nuestro redactor jefe.

porque no nos librará de recibir alguna que otra bala perdida. De cualquier modo, se nota que Shiny ha querido contentar a los fans poniéndole especial cuidado a la realización de este efectos, ya que tanto sus movimientos como su sonido son prácticamente idénticos a los de la primera *Matrix*.

Entornos de película

El modelado de los personajes es excelente, y tanto Jada Pinkett-Smith (Niobe) como Anthony Wong (Ghost) pueden estar orgullosos de la fidelidad con la que han sido representados en el juego... aunque lo que quizá no les guste tanto sea la poca plasticidad de algunos de sus movimientos. Y es que, si bien los relacionados con la lucha son en general realmente impresionantes, hay algunos otros en que da la sensación de que Shiny no ha puesto tanto cuidado. En concreto, nuestro Ghost tiene muchas similitudes con Forrest Gump en la forma de correr, además de una manera un tanto brusca a la hora de subir escaleras; por otro lado, Niobe también corre de una manera un tanto especial... aunque quizá sea por culpa de sus taconazos de madera. Mucha más suerte ha tenido en ese sentido Hugo Weaving (ese entrañable agente Smith que tanto se parece a Elrond), con un modelado excepcional y unas animaciones propias de un agente mejorado, aunque esto vaya a veces (y por desgracia) en detrimento de nuestra integridad en el juego.

Los efectos de sonido son idénticos a los de la película, ya que se han respetado tanto como en *Star Wars*

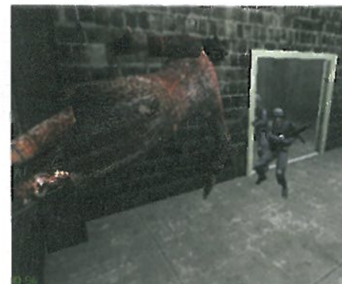
Los escenarios de *Enter the Matrix* merecen una mención aparte, ya que han sido recreados con un detalle fuera de lo común, utilizando unos efectos de luz, de niebla y unas texturas que nos habrían dejado boquiabiertos de no haber existido antes juegos como *MGS 2* o *FF X*. Aunque, todo sea dicho, la acumulación de todos estos efectos en pantalla puede derivar en alguna ralentización momentánea, aunque lo cierto es que no resulta especialmente molesta una vez se está bien metido en el juego.

Cosa no demasiado difícil, debido a

Adiós *bullet-time*, adiós

Debido a la copia indiscriminada que ha sufrido el efecto del *bullet-time* (hasta las películas más cutres, como *House of the Dead*, lo utilizan para darse espectacularidad), los hermanos Wachowsky han acabado bastante moscas, por lo que han decidido reducirlo al mínimo tanto en *Matrix Reloaded* como en *Matrix Revolutions*. Sin embargo, como no hay mal que por bien no venga, han creado, según sus propias palabras "un efecto nuevo, todavía más espectacular" (¿habrán conseguido que Keanu Reeves muestre alguna emoción a través de su rostro?). De todos modos, gracias a Shiny los fans podrán disfrutar en el juego del genuino *bullet-time* de toda la vida (bueeeeno, del "foco").


















Niobe no nos entendió cuando le dijimos que debía mirar las misiones desde otra perspectiva...


"¡Alto o disparo!" "Pues desde aquí no lo veo, pero yo diría que es usted más bien bajito"

la genial ambientación. La banda sonora está extraída en su mayor parte de la película y, en determinados momentos, resulta apoteósico escucharla como fondo. Asimismo todos los efectos de sonido son idénticos a los de la película, ya que se han respetado tanto como en los juegos de *Star Wars* (incluso cuando un agente se materializa en otra persona, podremos saberlo gracias a ese inconfundible efecto sonoro). Y por si eso no crea suficiente ambientillo, contamos con una hora de metraje inédito realizado por los mismos Hermanos Wachowsky, que a diferencia de juegos similares no sólo introduce la acción sino que además desarrolla una historia compleja e interesante.

Disfrutaremos de subjuegos como una fuga con una nave y una espectacular persecución en coche

Unos defectillos de nada

Aunque lo cierto es que no hemos jugado a una versión totalmente acabada de *Enter the Matrix*, no podemos obviar algunos de los defectos que hemos visto en su motor gráfico que, no obstante, esperamos que se corrijan antes de salir a la venta. Hablamos de pequeños *bugs* como puertas que no nos protegen de los golpes de nuestros enemigos, balas que dejan en las paredes marcas totalmente nítidas pese a que la estancia está envuelta en niebla o incluso algunos saltos de rana un tanto defectuosos.

Pero incluso aunque conservara dichos errores, estamos ante un juego muy por encima de la media, con una ambientación impresionante y unas escenas de vídeo de las que hacen babear a chorros. Pero es que además Shiny ha sabido imprimir una jugabilidad de las que te mantienen enganchado, siendo capaces además de darle variedad al asunto gracias a subjuegos como una antológica fuga con una nave y una espectacular persecución en coche, que impiden que el título caiga en la monotonía de estar siempre pateando incautos. Es más, para los aprendices de *hacker*, existe incluso la posibilidad de 'reventar' informáticamente Matrix, consiguiendo así habilidades de lucha extra y muchas otras sorpresas. En pocas palabras, que dejando a un lado la licencia en la que se basa, *Enter the Matrix* es un juego suficientemente brillante como para merecerse un hueco de lujo en nuestra juegoteca.


Su sistema de lucha
¡Una hora de film inédito!
Impresionante ambientación


¡No estará doblado!
Movimientos acartonados
No apto para alérgicos al plomo

Ambientación	**10**	**9**
Gráficos	**9**	
Jugabilidad	**9**	
Duración	**8**	
Vidilla	**8,5**	


Te gustará si te gustan...
Max Payne* y *Devil May Cry









¡Sólo falta un Colt 45!

Como buenos admiradores de John Woo, Andy y Larry Wachowsky tienen una especial fijación por las armas de fuego. Eso se ve en la trilogía cinematográfica y no pasa desapercibido en el juego: desde la clásica Beretta hasta el lanzacohetes todas van a ir desfilando por nuestro arsenal (aunque a veces habrá que matar para conseguirlas). Sorprende la fidelidad con la que han sido recreadas en su mayoría y la cantidad de detalles que nos dejan, como la caída de casquillos o los sonidos diferenciados de cada arma. Conocer bien cada una y utilizar la apropiada para cada tipo de situación es vital en el juego.





¿Qué hace una chica como tú en una colina como ésta?

Silent Hill 3

Pocas veces una saga consigue conservar en una tercera parte su capacidad para asustar como lo hace la ya veterana *Silent Hill*

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

Tras esa especie de intermedio argumental (excelente, por otra parte) que supuso la segunda parte de la saga, *Silent Hill 3* retoma la historia del juego original de PSX aportando de hecho bastante más novedades que su antecesor en PS2.

Para empezar nos encontramos con una protagonista femenina, Heather, cuya irrupción se agradece (y no lo decimos sólo por la faldita que luce, malpensados) tras haber jugado con esos dos personajes sospechosamente parecidos llamados Harry y James que protagonizaban los anteriores *Silent Hill*. El estreno de Heather ha venido acompañado por un extraordinario trabajo en el terreno de las expresiones faciales. Tanto ella como todos y cada uno de los perturbadores personajes que iremos encontrando (os aseguramos que a su lado los habitantes de *Hotel Glam* son la mar de normales) son capaces de expresar todo tipo de emociones simplemente con un gesto o incluso una mirada.

Por lo demás el apartado técnico no aporta grandes novedades con respecto a la segunda parte, aunque ahora tienen una mayor importancia los interiores (por lo que podremos disfrutar menos de la espectacular niebla), donde nuestra inseparable linterna resultará más imprescindible que nunca gracias a unos efectos de luces y sombras que son de lo mejorcito que hemos podido ver en PS2. Pero incluso con la linterna hay algo que se mantiene inalterable desde la primera parte de la saga: esa sensación de desasosiego cada vez que una puerta se abre, ese miedo por lo que te vas a encontrar, que se ve acrecentado por los escalofriantes efectos sonoros (impagable, por ejemplo, el grito de una niña que te hiela la sangre).

Podemos disfrutar de la primera parte en escenarios nuevos, empezando por un centro comercial

Hay algo más allá de *SH*

Otra de las novedades destacables es el hecho de que la aventura de Heather no empiece en la ciudad de Silent Hill. De esta manera, podemos disfrutar de toda la primera parte en escenarios nuevos, que van desde un centro comercial hasta el metro, pasando por el bloque de apartamentos donde vivía la protagonista. Pero claro, la historia nos acabará llevando a la Colina Silenciosa, y allí Heather se verá envuelta en las escabrosas actividades de una secta que tiene mucho que ver con su propio pasado. De hecho la historia es en general bastante menos metafórica que la de la segunda parte, ya que el argumento es más lineal y comprensible, pero no por ello deja de resultar interesante y complejo, con más de una sorpresa que encantará a los fans de la saga.



Vale, protagonizar *SH 3* es cansado... ¡pero dormirse en un charco de sangre es demasiado!





¡Que empiece el baile!

Uno de los alicientes tradicionales de la saga es la posibilidad de ir consiguiendo nuevos objetos si completamos varias veces la aventura. *Silent Hill 3* no es una excepción, y entre todas las sorpresas desbloqueables nosotros nos quedamos con dos. La primera es el lanzallamas, que resultará muy útil para todo tipo de enemigos ya que dispone de munición infinita. Pero sin duda lo que nos ha robado el corazón (nunca mejor dicho) es uno de los trajes secretos que nos permitirá transformar a Heather en "La Princesa Corazón". Ojo a la secuencia de transformación, porque deja en pañales las habilidades danzarinas de Ulala y de las chicas de *Final Fantasy X-2*.







Heather ha aprendido a hablar castellano con Van Gaal y, claro, aquí tenéis los resultados.


"Virgencita, virgencita,espero que esto sea solamente un maniquí..."

Uno de los clásicos puntos débiles de *Silent Hill* que se ha querido solucionar en este juego es la poca importancia de los enemigos. En esta ocasión nos las veremos con más monstruos que nunca (sobre todo hacia el final del juego) y además el arsenal es mucho más amplio ya que incorpora juguetitos tan espectaculares como una *katana* o un lanzallamas. Pero, dejando de lado estas pequeñas novedades jugables, lo cierto es que la mecánica sigue siendo la misma que siempre, con algún que otro interesante puzzle que deberemos resolver para seguir explorando el escenario de turno y con diferentes finales que variarán según nuestras acciones a lo largo de la aventura o el nivel de dificultad. Tampoco se ha solucionado el problema de la duración, ya que es posible acabar el juego en unas ocho horas, aunque el aliciente de volver a jugar para ver diferentes finales o para conseguir nuevos trajes o armas aumentan considerablemente el valor de *replay*.

Pero si hay algo que agradecer a Konami es que hayan tenido el detalle de lanzar el juego antes en Europa que en Estados Unidos o Japón (aunque es cierto que es en el viejo continente donde la saga ha tenido siempre más éxito) y también la inclusión de un selector de 60 Hz. Lástima que en nuestro país no podamos disfrutar con un doblaje al castellano, pero por lo menos los textos en nuestro idioma permitirán a todo el mundo seguir la historia de un juego que lleva a nuestra misma casa el miedo en estado puro.

Ahora tienen una mayor importancia los interiores, donde nuestra linterna será imprescindible

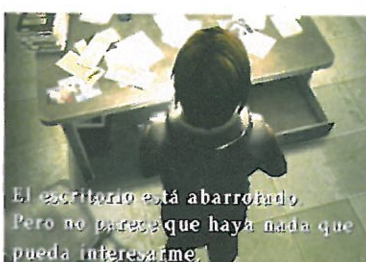

Las expresiones faciales
Los efectos de luces y sombras
Miedo en estado puro

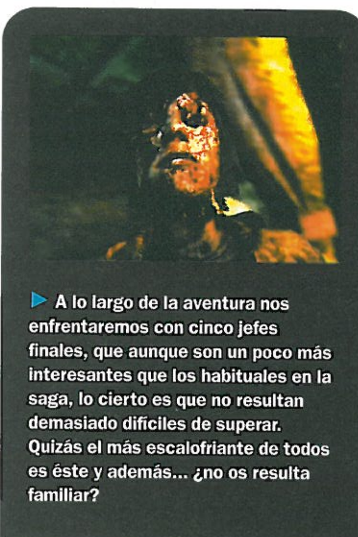

Sin grandes novedades
Demasiado corto
Asustadizos, abstenerse

Ambientación	9,5	9,5
Gráficos	9,5	
Jugabilidad	9	
Duración	8,5	
Vidilla	9,5	


Te gustará si te gustan...
Silent Hill 2* y *Resident Evil Code: Veronica X






A lo largo de la aventura nos enfrentaremos con cinco jefes finales, que aunque son un poco más interesantes que los habituales en la saga, lo cierto es que no resultan demasiado difíciles de superar. Quizás el más escalofriante de todos es éste y además... ¿no os resulta familiar?











Abajo tenéis un ejemplo de lo perjudicial que es ver durante muchas horas *Hotel Glam*. Esta mujer no ha visto el sol en días.



Cabriolas a toda velocidad

Speed Kings

Éste es uno de esos juegos que deberían llevar un cartel de "No intente hacer esto en su carretera", porque para ganar carreras debemos romper todas las normas de circulación

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**

Como ya os comentamos en su correspondiente previa, *Speed Kings* es una mezcla de juego de carreras urbanas a lo *Midnight Club* con título de deportes extremos a lo *Tony Hawk's*. Y es que en esta nueva obra de Climax no basta con llegar primero a la meta, sino que además deberemos conseguirlo realizando una serie de acrobacias por el camino con menos verismo que una obra de teatro de Lorca interpretada por los contertulios de *Salsa Rosa*.

Es una mezcla de carreras urbanas a lo *Midnight Club* con deportes extremos a lo *Tony Hawk's*

Saltos imposibles y otros truquitos más propios del monopatín que del mundo de las dos ruedas, como por ejemplo surfear (sí, amiguetes, una cabriola la mar de parecida al *manual*, sólo que... ¡¡con una moto!!), se mezclan con las monerías más clásicas de las sagas motorizadas, como los caballitos, los *endos* (curiosa acrobacia consistente en levantar la rueda de atrás sin hincarse de cabeza en el asfalto) y todo tipo de derrapes para dejar nuestra marca neumática en todas las calles de la ciudad.

Desgraciadamente tener que estar pendiente de tantas cosas en una sola carrera provoca más confusión que auténtica diversión, más que nada porque las calzadas están más llenas de tráfico que las cercanías del Bernabeu después de un partido de Copa de Europa. Y claro, con tantos obstáculos realizar un caballito durante 300 metros sin chocar contra nada y sin que te venga una curva encima es más cuestión de suerte que de habilidad.

A esto se le añade un apartado técnico que no pasa de lo correcto: no tiene grandes fallos y el motor gráfico no sufre ralentizaciones, pero el pobre modelado de los vehículos y la escasez de detalle en los fondos le resta lucimiento a un juego que, visto en global, destaca sobre todo por su relación calidad-precio.

- Su ajustadísimo precio
- Algunos detalles originales...
- ...pero no demasiados

Ambientación	6,5
Gráficos	6
Jugabilidad	7
Duración	7,5
Vidilla	7

6,5

! Te gustará si te gustan... **BurnOut** y **ATV 2: Quad Power Racing**







Un jinete cabalga hacia la puesta de sol... sería un maravilloso *western* si no fuera en moto.





Sumando aciertos





Si otras compañías como Square Enix, Capcom o Konami reaprovechan los aciertos de sus propias sagas, ¿por qué no iba a hacer lo mismo Acclaim? Es por ello que en *Speed Kings* encontraremos detalles de *BurnOut* como la capacidad de utilizar un turbo que se llena de una manera muy similar, la parecida estructura de los decorados en las que nos movemos o la coincidencia en el comportamiento de los demás vehículos, que nos hacen señales, nos esquivan o nos embisten igualito que en el título de Criterion. Pero también encontraremos cosas de *ATV 2: Quad Power Racing*, como la enorme capacidad acrobática de las motos o la posibilidad de derribar a tus rivales cuando los tienes cerca.



Sin duda alguna, el truco más original de este juego es el que nos permite pasar derrapando por debajo de diversos obstáculos. ¡Francamente espectacular!



Está bien, entendemos que quieras recuperar tus 20 euros, pero... ¡suelta la moto para buscarlos, tío!

El regreso del manga jugable

Galerians: Ash

Un par de añitos más tarde, nos llega la secuela de uno de los *survival horrors* más extraños y enrevesados para PS One, y que supera a su antecesor en lío argumental

Plataforma **PS2**
Género **Survival horror**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Enterbrain**
Editor **Sammy**
Distribuidor **Ardistel**
Precio **Por determinar**

Pocas veces se encuentra en el mundo de las consolas una secuela tan directa como este *Galerians: Ash*. El juego empieza justo donde acabó su primera parte... o, mejor dicho, te obliga a jugar de nuevo su final. Así descubriremos que Rion, su protagonista, murió al derrotar al superordenador Dorothy y que ahora es sólo un recuerdo en su memoria obligado a vivir la misma escena una y otra vez, como un espectador de los debates de *Crónicas Marcianas*. Pero tranquilos, que ahí están los buenos para arrancar a Rion de ese *dejà vu* eterno e implantarlo en un cuerpo que, ¡oh casualidad!, habían guardado por aquello de si volvían a necesitarle.

¿Habéis entendido algo? ¿No? Pues bienvenidos al mundo de *Galerians*, porque a medida que avanza el juego, la empanada mental va haciéndose más y más grande, como en la primera parte. Pero no es lo único que se mantiene: por desgracia, los desarrolladores también han dejado el mismo sistema de batalla (basado en distintos poderes psíquicos) que ya desesperó al más pintado en el primer episodio de la serie, sobre todo porque tienes que 'cargar' tus ataques y el enemigo no sólo tiene tiempo para aniquilarte tres veces, sino que le sobra para hacerse un café y hasta un bocadillo de chorizo. Tampoco ha habido un salto gráfico notable, ya que el nivel técnico está a medio camino entre la PS One y la PS2, desluciendo bastante el conjunto... una auténtica lástima, porque estamos ante uno de esos argumentos que te obligan a seguir jugando sólo para saber qué pasará a continuación.

Se ha dejado el sistema de batalla que ya desesperó al más pintado en el primer episodio



▶ Otro detalle mantenido del primer *Galerians* son las inyecciones que Rion necesita para recargar sus poderes. La verdad, eso de que el niño se inyecte líquidos cada dos por tres no parece el mejor ejemplo para los más pequeños...

- Historia absorbente
- Pobre gráficamente
- Demasiado difícil

Ambientación	6,5	7
Gráficos	5,5	
Jugabilidad	6	
Duración	7	
Vidilla	8	



Te gustará si te gustan... **Galerians** y **Resident Evil**





Dorothy llego a ser el más evolucinado superordenador por enchufe. Pero... ¿por cúal?









¿Original? ¿Seguro?





A primera vista el argumento de *Galerians: Ash* es sorprendente y original, pero si rascamos un poquito su superficie veremos que oculta unos cuantos 'homenajes'. Sin ir más lejos, tiene niños capaces de utilizar poderes psíquicos (como en *Akira*), superordenadores que toman conciencia de sí mismos y deciden crear su propia raza para machacar a la Humanidad (igualito que en *Terminator*) e incluso gente que entra y sale de la memoria de los ordenadores como si de un mundo real se tratara (¿cómo iban a faltar referencias a *Matrix*?)... En resumen, que en la ciencia-ficción está casi todo inventado, y lo que queda es reciclar todo lo que se pueda. Al menos, en este caso se ha hecho con inteligencia.

¡Al rico fantasma *oigueeeee*!

Ghost Vibration

Los autores del curioso *Blinx: The Time Sweeper* para X-Box debutan en PS2 con un *survival horror* que rompe muchas reglas del género, entre ellas ser divertido

Plataforma **PS2**
Género **Survival horror**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Artoon**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Atari**
Precio **49,95 euros**

Dicen que el camino del infierno está pavimentado de buenas intenciones, así que por muchas ganas que tuvieran los chicos de Artoon de darle aires nuevos al *survival horror*, mucho nos tememos que van a tener que acostumbrarse a los calderos hirvientes y a los tipos de piel roja y grandes cuernos. Y es que eso de que en *Ghost Vibration* sólo podamos apretar hacia delante el pad de control para que el protagonista siga un camino prefijado a lo *Time Crisis*, sin que podamos ni explorar ni resolver un mísero puzzle numérico, es lo menos interactivo que hemos visto en esta Redacción desde que Snatcher se compró un yo-yó sin cuerda.

Sólo podremos apretar hacia delante el pad de control para seguir un camino prefijado

Pero no todo el juego es así, claro. Al fin y al cabo estamos hablando de un *survival horror*, así que tenemos que disputar combates contra algún ente sobrenatural, en este caso fantasmas (sí, amiguetes, ese equipo a lo Tristanbaker que se gasta el protagonista sirve para cazar entidades ectoplásmicas). Y lo haremos en primera persona, con una mecánica directamente plag... estoooo... 'homenajeada' de *Project Zero*, en la que básicamente deberemos disparar a los espíritus y absorber su energía hasta eliminarlos. Algo que podría haber sido muy divertido si no fuera porque el desarrollo de estas batallas acaba haciéndose mecánico, repetitivo y soberanamente aburrido.

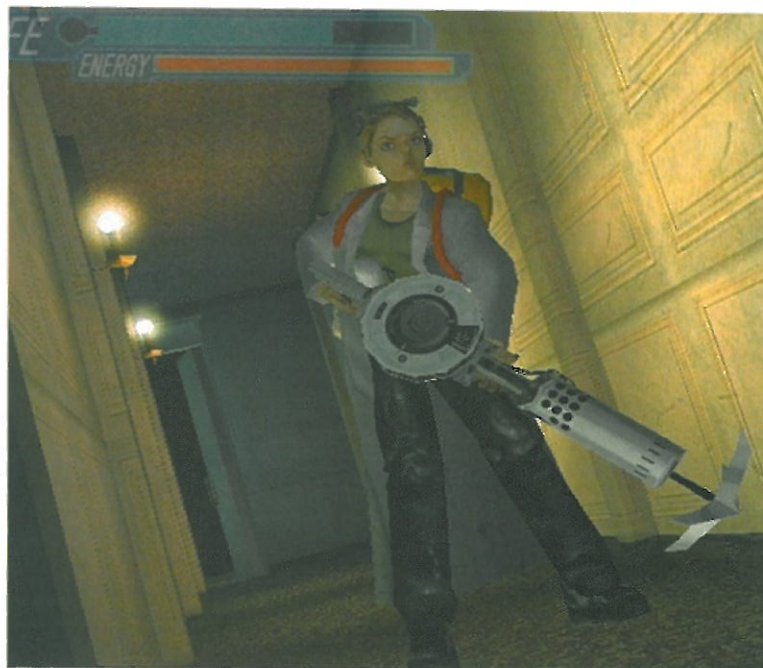
No obstante, la 'inspiración' en otros *survival horrors* no se queda en el sistema de combate de *Project Zero*. También tenemos estancias sucias y ángulos extraños a lo *Silent Hill* (curiosamente, el pueblo donde ocurren los hechos se llama Heaven's Hill... ¿casualidad?), ficheros que nos explican la historia de lo que ha ocurrido a lo *Resident Evil* (aquí camuflados de recuerdos fantasmales)... vamos, que la única originalidad con la que cuenta *Ghost Vibration* es su extraña mecánica, y ésa es una baza de todo, menos ganadora. ¿Habrá alguien que lo prefiera a *Silent Hill 3*?



- Mecánica original
- ...pero aburridísima
- Demasiados 'homenajes'

Ambientación	7,5	**6**
Gráficos	7	
Jugabilidad	5	
Duración	6	
Vidilla	5	

! Te gustará si te gustan... ***Project Zero*** y ***Silent Hill***



George tiene que cazar fantasmas en todo el mundo: aquí le vemos en la Torre de Pisa.







▶ **El equipo para cazar espíritus que usa George, el héroe de *Ghost Vibration*, está directamente inspirado en el que usaban los protagonistas de esa mítica comedia de los años 80 llamada *Los Cazafantasmas*, con un Bill Murray en plena forma y una Sigourney Weaver que aún hacía papelitos de tía buena como éste.**



▶ **Quizá por aquello de redondear el aire extraño que el juego ya tiene de por sí, su diseño de personajes (en concreto, de los dos únicos personajes que vemos en pantalla) es también bastante curioso. ¿Serán los protagonistas fans de Mick Jagger? ¿Tendrán complejo de labios pequeños? ¿Estarán intentando silbar y no les sale?**







Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Tengo cuerda para rato

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Shaba Games**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

En un género más que acostumbrado a copiarse a sí mismo, este juego de Shaba innova mínimamente. Y es que, aunque los *manuals*, los *grinds* y demás palabrejas *skaters* siguen presentes, *Wakeboarding Unleashed* incluye detalles originales que tienen mucho que ver con estar dedicado al esquí acuático sobre tabla: tener que usar la estela de la lancha que nos arrastra como trampolín para saltar (a nosotros, que nos caemos incluso de un monopatín a 3 kilómetros por hora, nos alucina que alguien haga según qué equilibrios sobre el agua en un trozo de madera) o soltarse de la cuerda para acceder a según qué zonas. Por si fuera poco, contaremos además con la inclusión de varios modos para dos jugadores entre los que destaca uno cooperativo. Lástima que los recorridos se acaben haciendo repetitivos y que el *clipping* abunde demasiado, porque podríamos haber estado ante un título clave en el campo de los simuladores deportivos.

- Detalles originales
- El modo cooperativo
- Hay juegos mejores

Ambientación	7	**7**
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	6	
Duración	7	
Vidilla	7	





Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Raging Blades

¡Cuenta con mi espada! ¡Y con mi hacha!

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **PCCW Japón**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **39,95 euros**

No podemos negar que *Raging Blades* parte de una premisa simple y contundente: que no quede un solo enemigo en pantalla. Sin embargo, el hecho de que no sea necesario explorar ni resolver puzzles, no justifica la excesiva sencillez del juego. No es que *Raging Blades* sea un título malo técnicamente, pero el correcto apartado gráfico, por ejemplo, se ve empañado por la pobreza de algunas texturas o la poca variedad de enemigos (aunque los monstruos cambien de color, monstruos son).

Lo mismo sucede con una jugabilidad que acaba resultando demasiado limitada. Es cierto que en el modo Historia podemos escoger entre cuatro personajes, cada uno con su propio estilo de lucha, pero ninguno de ellos tiene muchos movimientos y ni siquiera es posible irlos mejorando. Eso sí, por lo menos pueden desbloquearse personajes y arenas para utilizarlos en el modo Duelo, un homenaje al *Power Stone* de Capcom en el que pueden participar hasta cuatro jugadores y que alarga bastante la vida de un juego solamente correcto.

- **Divertido modo multijugador**
- **Poca profundidad jugable**
- **Historia incomprensible**

Ambientación	**7**	**7**
Gráficos	**7,5**	
Jugabilidad	**6,5**	
Duración	**7,5**	
Vidilla	**6**	







En busca del hermano perdido

Syberia

Las aventuras gráficas son un género en desuso que intenta reivindicarse con este juego que nos transporta a un mundo repleto de elementos fantásticos

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Microids**
Editor **Virgin PLAY**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **49,50 euros**

Este tipo de juegos no gozan hoy de la misma popularidad que tuvieron en la época de títulos tan míticos como *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Estamos ante un género más propio del mundo de los ordenadores personales, y las consolas no han tenido demasiados representantes de renombre (quizá *La Fuga de Monkey Island* es el más notable), por lo que no deja de ser una buena noticia la llegada de *Syberia*.

Para todos aquellos que no sepan en qué consisten las aventuras gráficas, simplemente diremos que se trata de uno de los géneros más pausados del mundo de los videojuegos: los amantes de la acción frenética deberían abstenerse, ya que lo que prima aquí es la exploración de escenarios, la resolución de puzzles y alguna que otra charla con los personajes que encontraremos.

Lo que prima aquí es la exploración de escenarios, la resolución de puzzles y alguna charla

Una abogada en apuros

Así, nuestra misión aquí será ayudar a la joven Kate Walker, una abogada neoyorquina que viaja a un pueblecito francés para ultimar los detalles de la compra de una fábrica de autómatas. Sin embargo, el asunto se acabará complicando después de la muerte de la dueña de la fábrica, lo que obligará a Kate a buscar a su hermano perdido por distintos lugares cual Marco femenino, incluyendo la Siberia del título, claro. Este viaje de la protagonista permite que nos paseemos por distintos escenarios, todos ellos de una gran belleza y recreados con mil y un detalles. El problema es que se trata de escenarios prerenderizados con menos movimiento que el labio superior de José María Aznar, por lo que en todo momento tendremos la sensación de estar paseando con nuestro personaje por un decorado de cartón piedra... por ejemplo, ni siquiera el agua de los ríos se mueve ni un ápice.

Los personajes, sin embargo, están recreados en 3D, y se nota que las animaciones han sido creadas gracias a la captura de movimientos de personas de carne y hueso. Además, no podemos dejar pasar la oportunidad de congratularnos por el excelente doblaje del juego al castellano, algo vital si tenemos en cuenta que es imprescindible entender lo que nos dicen los otros personajes.

Y es que, básicamente, nuestro objetivo en este juego es hablar con alguien, resolver algún puzzle normalmente basado en algún objeto que previamente debemos encontrar y así ir avanzando en una historia realmente apasionante. Y que en un juego prime la inteligencia sobre cualquier otra cosa es de agradecer en los tiempos que corren.

- **Un juego que hace pensar**
- **Fondos de cartón piedra**
- **Habrá quien lo encuentre aburrido**

Ambientación	7	**7**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6,5	
Duración	7,5	
Vidilla	6	

! Te gustará si te gustan... ***La Fuga de Monkey Island* y *Atlantis***



Cuando decimos que Kate le echa un ojo a algo, es que lo hace literalmente.













Al hablar con algún personaje, accederemos a una libreta en la que podemos escoger entre algunos temas. De esta manera gozamos de una cierta interactividad, aunque una vez hemos escogido de qué queremos hablar, ya no intervendremos hasta que finalice la conversación.

Kaan: Barbarian's Blade

Cuando Conan el bárbaro era joven

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Eko System**
Editor **DreamCatcher**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **34,95 euros**

Los franceses de Eko System, creadores del horroroso *Gift* que tuvimos que sufrir hace algún tiempecito, han intentado redimirse con *Kaan: Barbarian's Blade*, título de acción en el que encarnamos a Kaan (lógico, si el juego tiene ese título su protagonista no iba llamarse Manolo), un héroe que debe salvar al mundo de Tothum Siptet, un malvado mago que ha robado la Esfera de la Esperanza (desde luego, los consoleros salvamos más el mundo que el Ejército yanqui).

Aunque a primera vista recuerda al *Maximo* de Capcom, sobre todo por el sospechoso parecido de sus protagonistas (¡ese diseño de estética *manga*!), en realidad *Kaan* tiene mucho más que ver con *The Mark of Kri*, no sólo por la brutalidad de los combates sino también por las habilidades con los combos de su protagonista.

De todas formas el nivel gráfico que encontraremos en este título no está ni mucho menos a la altura de aquel título de Sony ya que, aunque no encontraremos casi ralentizaciones, sí que nos encontraremos con unos entornos sosos y unos efectos gráficos bastante rudimentarios. Eso por no hablar de sus lentísimos tiempos de carga, que nos devolverán a la realidad de este humilde título que se acaba revelando como un soso 'pasapantallas' por culpa, sobre todo, de un sistema de combate ausente de toda originalidad.

- La fluidez de movimientos
- Algunos efectos pobres
- Los 'homenajes' a *The Mark of Kri*

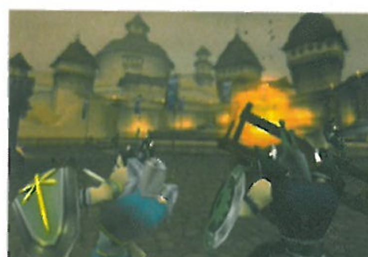
Ambientación	5	5
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	5	
Duración	5,5	
Vidilla	5	











PS2 ▪ Deportivo ▪ Caparace ▪ Wanadoo ▪ Virgin PLAY ▪ 49,95 euros

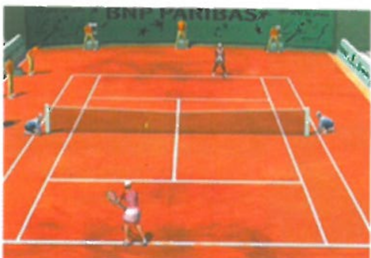
Roland Garros - US Open 2003

El mayor defecto de *Roland Garros-US Open 2003* es su competencia: lo que ofrece es exactamente lo mismo que el resto de títulos del sector, pero además lo hace bastante peor. Y es que no ayudan para nada sus animaciones pobres, unos modelados gráficos que dejan que desear y una nómina de jugadores algo cortita (además, cuenta con pocos jugadores reales). Eso sí, el juego tiene algo destacable: el modo Endurance, que traslada al mundo del tenis la dinámica survival de los beat'em-ups.

- Tiene un modo original
- ¿Otro juego de tenis?

6





Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS

BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**

BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**

DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**

GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

WAR OF THE MONSTERS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS

AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**

FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**

FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**

ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**

MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**

MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**

NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**

RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**

SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**

VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**

COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**

EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**

FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**

PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**

RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**

LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**

NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**

SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**

TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**

TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**

VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**

RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**

VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS

ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**

BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**

FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**

MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**

ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

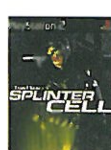
escaparate



SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



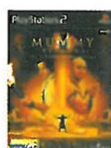
SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA



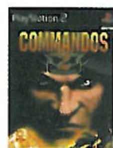
AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



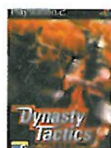
AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**



ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



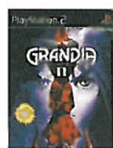
ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**

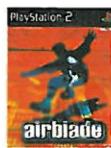


SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8'5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



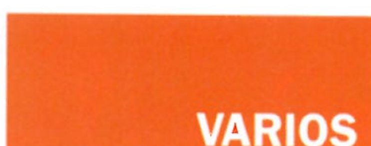
RYGAR
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **8,5**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



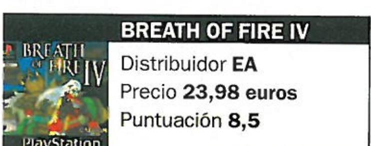
SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



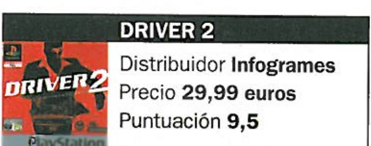
COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



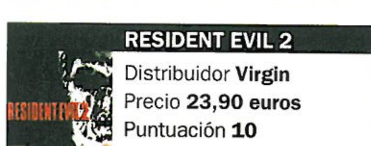
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



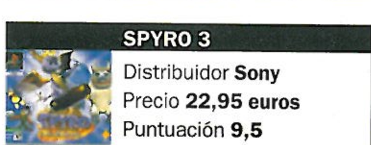
RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



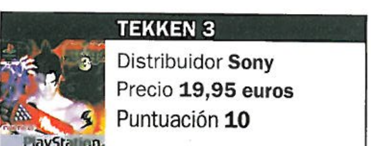
SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



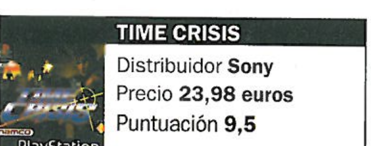
SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Spy Kids 2



Los dos niños espías, Carmen y Juni, ya han logrado el nivel 2 como agentes de la OSE, por lo que ya pueden actuar en solitario. Sin embargo un día, durante una presentación, es robado el Transmooker, un aparato que es capaz de dejar una amplia zona sin ningún tipo de impulso eléctrico y Gary y Gerty Giggles, otros niños espía rivales de los protagonistas, culpan a Juni de la pérdida del aparato, por lo que es expulsado de la OSE. Pero las habilidades *hackers* de Carmen consiguen hacer volver al servicio activo a su hermano, y los dos van a recuperar el aparato robado de manos del científico loco Romero.





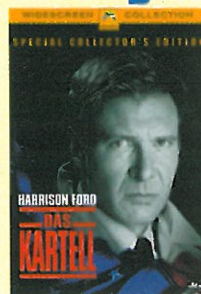


VALORACIÓN

Rodriguez vuelve a demostrar su prodigiosa inventiva visual y su alma de niño en una secuela divertidísima, frenética e inteligente, que incluso se permite homenajear a Ray Harryhausen

- **DIRECTOR** Robert Rodriguez
- **INTÉRPRETES** Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara, MIke Judge, Ricardo Montalbán, Holland Taylor, Steve Buscemi
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Peligro Inminente: Ed. Especial



Cuando el almirante James Greer, director de inteligencia de la CIA, cae gravemente enfermo, le pide a su amigo Jack Ryan que asuma su puesto. Él descubrirá que el reciente asesinato de un amigo del Presidente fue encargado por el jefe de un cártel colombiano, por lo que algunos de sus halcones le convencen para iniciar una guerra encubierta e ilegal. Ryan lo averiguará e intentará impedirlo, pero ante los obstáculos que le ponen tendrá que viajar a Colombia para arreglar las cosas él mismo.

VALORACIÓN

Aventura de acción inteligente, entretenida y sorprendentemente crítica con el Gobierno USA en la que brillan Ford y Dafoe

- **DIRECTOR** Phillip Noyce
- **INTÉRPRETES** Harrison Ford, Willem Dafoe, Anne Archer, Joaquim de Almeida, Herny Czerny, Harris Yulin, Donald Moffat
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 27,02 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Reportaje *Detrás del Peligro*, nuevas entrevistas con el reparto y el equipo técnico, trailer de cine

El Mismo Amor, la Misma Lluvia



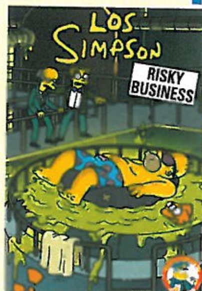
Jorge Pellegrini es un joven escritor que subsiste a base de escribir historias románticas para una revista de actualidad. Pero una noche conoce a Laura Ramallo, una camarera con la que tiene una conexión prácticamente instantánea, y a pesar de que ella tiene novio acaban haciéndose pareja. Ella tiene mucha fe en Jorge, así lo que le impulsa a escribir un libro, pero él se siente inseguro y acaba engañándola, por lo que acaban rompiendo. Sin embargo, su historia aún dará muchas vueltas...

VALORACIÓN

Comedia romántica amarga y tremendamente lúcida del equipo de *El Hijo de la Novia*, a la que supera ampliamente en capacidad reflexiva

- **DIRECTOR** Juan José Campanella
- **INTÉRPRETES** Ricardo Darín, Soledad Villamil, Eduardo Blanco, Ulises Dumont, Graciela Tenembaum, Alfonso de Grazia, Alicia Zanca
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Escenas del rodaje, entrevistas, trailer, fichas técnica y artística, filmografías selectas

Los Simpson: Risky Business



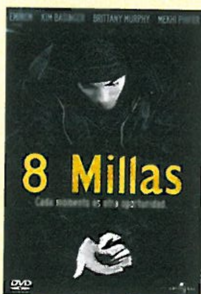
Este recopilatorio incluye cuatro episodios. En *Homer, el Smithers*, Smithers decide tomarse unas vacaciones y nombra a Homer como su sustituto; en *Homer en el Espacio Exterior*, éste es elegido por la NASA como viajero espacial; en *Bocados Inmobiliarios*, Marge consigue una licencia inmobiliaria y le vende a los Flanders una casa donde se cometió un brutal asesinato; y en *Marge Consigue un Empleo*, mamá Simpson debe trabajar en la planta nuclear debido a lo mal que va su economía.

VALORACIÓN

Pasan los años y, pese a que ha perdido parte de su vitriolo inicial, esta serie sigue siendo de lo mejorcito de entre el humor televisivo

- **DIRECTORES** Steven D. Moore, Carlos Baeza, Swinton Scott, Jeff Lynch
- **VOCES ORIGINALES** Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith, Hank Azaria, Harry Shearer, Phil Hartman
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés, italiano, francés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, italiano, francés, alemán, holandés, sueco, noruego, danés, finés
- **EXTRAS** Incluye *Lo Mejor del Jefe Wiggum*

8 Millas



Lo único que aparta a Jimmy "Rabbit" Smith Jr. de la delincuencia que le rodea en el suburbio de Detroit donde vive es su amor por el rap. Y es que su vida va de mal en peor: deja a su novia cuando ésta le dice que está embarazada, tiene que trasladarse a vivir al trailer de su madre alcohólica para ahorrar dinero suficiente para pagarse una maqueta, su trabajo es frustrante y es literalmente aplastado en un concurso de luchas de rap. Sólo su voluntad podrá hacerle salvar los escollos.

VALORACIÓN

Hanson retrata con acerada fidelidad la vida en los suburbios americanos y el espíritu del rap gracias a un sorprendente Eminem

- **DIRECTOR** Curtis Hanson
- **INTÉRPRETES** Eminem, Kim Bassinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer, Evan Jones, Omar Benson Miller, De'Angelo Wilson, Eugene Byrd
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Así se hizo *8 Millas*, luchas exclusivas de rap, la música de *8 Millas*, vídeo musical Eminem *Superman*, trailer de cine, trailer de *2 Fast 2 Furious* y *The Hulk*, DVD-ROM Total Axess

Animatrix



En esta recopilación de nueve cortometrajes de animación encontraremos *El Segundo Renacimiento*, la historia de la lucha entre humanos y máquinas y la génesis de Matrix dividida en dos partes; *Programa*, en la que una soldado de Zion debe pasar una prueba de fuego en una simulación de la época medieval japonesa; *El Último Vuelo de Osiris*, que nos muestra a los tripulantes de la nave Osiris descubriendo los planes de las máquinas de atacar la ciudad humana de Zion; *Historia de Detectives*, donde un duro investigador privado le sigue la pista a la ciberterrorista llamada Trinity; *Matriculado*, en la que un grupo de rebeldes captura a un centinela y lo reprograma para que sea su aliado; *Más Allá*, que narra la historia de una casa que, por culpa de un *bug* en Matrix, cumple los deseos; *Historia de Chico*, o cómo buscar una salida sin morir en el intento; y *Récord Mundial*, donde un atleta usa su voluntad para escapar de Matrix.

VALORACIÓN

Irregular aunque interesante aportación al universo de los Hermanos Wachowsky que no sólo narra tramas de importancia, sino también algunas interesantes historias parelelas

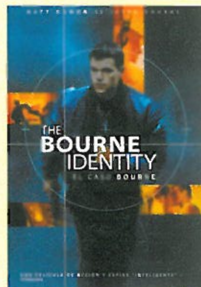
- **DIRECTORES** Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Koji Morimoto, Peter Chung
- **GUIONISTAS** Andy y Larry Wachowsky, P. Chung, Y. Kawajiri, S. Watanabe
- **DISTRIBUIDORA** Warner
- **PRECIO** 24 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Cómo se hizo, *De los bocetos a la pantalla: Historia y cultura*, *Los creadores*, *La realización*, trailer del videojuego *Enter the Matrix*, comentarios en audio







El Caso Bourne



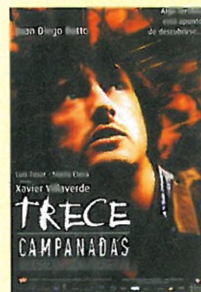
Cuando un joven es rescatado del mar por unos pescadores italianos, éste no recuerda ni siquiera su nombre. El único rastro de su vida son las dos balas de su espalda y el pequeño láser de su cadera con el número de cuenta de un banco de Zurich. Allí descubrirá su nombre, Jason Bourne, además de varios pasaportes de distintos países y un montón de dinero en metálico. Cuando intente acudir a la embajada americana, descubrirá que alguien lo quiere muerto... pero no se dejará matar.

VALORACIÓN

Ni sus aires europeos, ni sus vibrantes escenas de acción, ni la imponente Potente salvan al film de un guión hueco y deslavazado

- **DIRECTOR** Doug Liman
- **INTÉRPRETES** Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Clive Owen, Brian Cox, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Gabriel Mann, Julia Stiles
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Escenas inéditas, final alternativo, escena ampliada de la granja, el origen de *The Bourne Identity*, comentarios del director Doug Liman, vídeo musical de Moby *Extreme Ways*, trailer de cine, trailer de *Johnny English* y *teaser* trailer de *Hulk*, DVD-ROM de Total Axes

Trece Campanadas



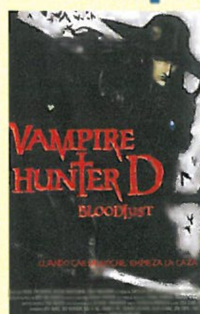
Tras quince años fuera un joven escultor, Jacobo, vuelve a Santiago de Compostela debido a que su madre ha tenido que ser ingresada en un centro psiquiátrico por culpa de sus problemas mentales. Allí no le quedará más remedio que afrontar los hechos de su infancia que le traumatizaron y le alejaron de su ciudad de nacimiento, relacionados con su padre Mateo, que también fue un brillante escultor dedicado a su obra más ambiciosa... hasta que murió en un sangriento acontecimiento.

VALORACIÓN

Interesante película fantástica que, pese a que recurre demasiado a menudo al efectismo, tiene momentos increíblemente inquietantes

- **DIRECTOR** Xavier Villaverde
- **INTÉRPRETES** Juan Diego Botto, Luis Tosar, Marta Etura, Elvira Mínguez, Rosa Álvarez, Laura Mañá, Diogo Infante, Gonzalo Uriarte
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** *Making of*, imágenes del rodaje, entrevistas, videoclip, trailers y spots

Vampire Hunter D: Bloodlust



En el futuro, los vampiros han tomado el planeta y dominan a los humanos... al menos hasta la aparición de los cazadores de vampiros, que están diezmando sus filas a marchas forzadas. Uno de los más terribles es D, hijo de un vampiro y una humana que tiene un parásito en su mano izquierda que le permite absorber almas. Cuando la hija de una familia acaudalada llamada Charlotte es raptada por el poderoso vampiro Meier Link, D es contratado para rescatarla y llevarla de vuelta a su hogar... pero lo que el cazavampiros no espera es que sus más encarnizados competidores, los Hermanos Markus, han recibido el mismo encargo que él. Así que D no sólo deberá enfrentarse a los demonios que están bajo las órdenes de Link, sino también superar a sus adversarios... lo que ninguno de ellos espera es descubrir que Charlotte no fue raptada, sino que se fue por voluntad propia. ¿Cuál será, pues, el sentido de esa misión?

VALORACIÓN

Kawajiri se confirma como uno de los directores de *anime* más interesantes de los últimos años con una fábula vampírica llena de lirismo y oscuridad, y trufada de personajes memorables

- **DIRECTOR** Yoshiaki Kawajiri
- **VOCES ORIGINALES** Hideyuki Tanaka, Ichiro Nagai, Koichi Yamadera, Megumi Hayashibara, Emi Shinohara, Yusaku Yara, Hochu Otsuka
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 17,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** *Making of*, entrevista con el director, *storyboards*, trailer y spot televisivo, fichas artística y técnica, filmografías selectas







El Esmoquin



Jimmy Tong es un taxista famoso por la velocidad con la que atraviesa las calles, por lo que es contratado como chófer personal por el millonario Clark Devlin... o eso es lo que hace creer a los demás que es, porque en realidad Devlin es un superagente secreto que usa un esmoquin de alta tecnología de dos mil millones de dólares. Pero cuando un atentado le deja en coma, Jimmy se prueba el traje y se ve obligado a cumplir la siguiente misión de Devlin junto a la bella científica Del Blaine.

VALORACIÓN
Patética parodia de James Bond que ata demasiado en corto a Chan y le da demasiada cancha a Love "Sosita" Hewitt

- **DIRECTOR** Kevin Donovan
- **INTÉRPRETES** Jackie Chan, Jennifer Love Hewitt, Jason Isaacs, Debi Mazar, Peter Stormare, Ritchie Coster, Mia Cottet, Romany Malco
- **DISTRIBUIDORA** DreamWorks
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** *Making of* a la medida de Jackie Chan, trailer de cine, sala de montaje: escenas eliminadas, secuencias extendidas, tomas falsas

Siete Días y una Vida



Lanie Kerrigan, una exitosa reportera de una emisora de televisión de Seattle, entrevista a un vagabundo con dotes para la videncia, el Profeta Jack, para que adivine el resultado de un partido... pero en lugar de eso, éste le predice que en una semana ella morirá. Cuando otras predicciones del Profeta se van cumpliendo, Lanie verá acercarse su fin y empezará a replantearse la vida que ella creía tan perfecta y se sentirá cada vez más cerca de Pete, un cámara con el que se lleva fatal.

VALORACIÓN
Correcta comedia con aire al cine de Frank Capra que no pasaría del aprobado si no fuera por la buena labor de sus intérpretes

- **DIRECTOR** Stephen Herek
- **INTÉRPRETES** Angelina Jolie, Edward Burns, Tony Shalhoub, Stockard Channing, Christian Kane, James Gammon, Melissa Errico
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Oscura Seducción



John es un gris empleado de banca al que las relaciones con las mujeres le funcionan fatal, por lo que decide buscar una solución fácil: encargar una esposa rusa a través de Internet. Y parece que, por una vez, tiene suerte, porque la elegida es la bellísima Nadia, que no tiene ni idea de inglés pero lo suple con unas impresionantes capacidades amatorias. Lo malo es que, para el cumpleaños de la chica, aparecen sus inquietantes primos Alexei y Yuri, que pondrán la vida de John patas arriba.

VALORACIÓN
Agradable comedia negra llena de giros argumentales que gana muchísimo gracias a la labor de Kidman, Chaplin, Cassel y Kassovitz

- **DIRECTOR** Jez Butterworth
- **INTÉRPRETES** Nicole Kidman, Ben Chaplin, Vincent Cassel, Mathieu Kassovitz, Alexander Armstrong, Kate Evans, Stephen Mangan
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Freeway



Cuando su madre es arrestada por prostitución y su padrastro por abusar sexualmente de ella, la quinceañera Vanessa Lutz decide ir en busca de su abuela, a la que nunca ha conocido, para no ser internada en un centro de menores. Por el camino su coche se estropea y es recogida por Bob Wolverton, que trabaja en una escuela para niños problemáticos y le pide que le hable de los abusos de su padrastro. Lo que Vanessa no sabe es que Bob es un asesino psicópata con ansias de sangre...

VALORACIÓN
Inteligente revisión de culto del cuento de Caperucita Roja tamizado por un impagable humor negro y mucha mala leche

- **DIRECTOR** Matthew Bright
- **INTÉRPRETES** Kiefer Sutherland, Reese Witherspoon, Brooke Shields, Wolfgang Bodison, Dan Hedaya, Amanda Plummer, Michael F. Weiss
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **PRECIO** 18 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer

Planet Eggs

Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Final Fantasy: La Fuerza Interior



Me paso el día bailando
En el Bonus Disc, selecciona la opción que te lleva al Menú Principal. Ve a la segunda página y, allí, ve hasta el icono que tiene un triángulo dentro de un círculo situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Desde aquí ve a la derecha dos veces para llegar a un pequeño rectángulo azulado que debes seleccionar para ver una versión del videoclip *Thriller* de Michael Jackson perpetrado por los personajes de la película.

Una cena romántica
En el Bonus Disc, colócate sobre la opción Menú Principal. Presiona derecha y abajo para descubrir un extraño icono. Seguidamente presiona X para ver un *storyboard* de una romántica cena protagonizada por Aki y un rubito acompañante, en la que no faltan la tranquila música de piano y las velitas.



Detrás de la escena
En el Bonus Disc, selecciona el Menú Principal. Una vez dentro, ve a la opción Sobre los Personajes y ponte sobre Aki, para después pulsar abajo de manera que te sitúes sobre el icono que te permite ir hacia atrás. Una vez allí presiona derecha e izquierda para ponerte sobre un icono circular. Si entras podrás ver el interesante *storyboard* de una de las escenas de la película.

Aquellos locos cacharros
En el Bonus Disc, selecciona el Menú Principal. Una vez dentro, entra en la opción Comparación de los Vehículos a Escala. Ponte sobre la imagen del

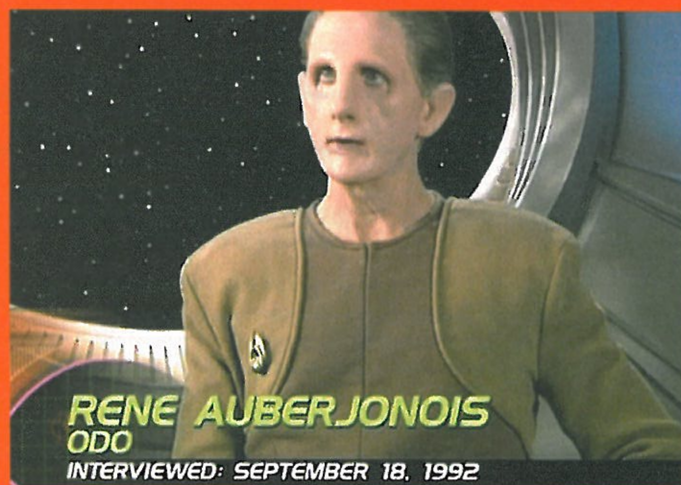


Bandit y presiona abajo, derecha y derecha para descubrir una estrella azul dentro de un círculo. Si entras verás algunos trabajos de preproducción a partir de los cuales se construyeron los vehículos que aparecen en la película.

Cómo se hizo Gaia
En el Bonus Disc, ve al Menú Principal y pasa después a la segunda página. Entra seguidamente en Contenido del DVD-ROM y presiona arriba y derecha para descubrir un icono. Si pulsas X sobre él verás un *storyboard* sobre el Cráter de Gaia.

Star Trek: Espacio Profundo Nueve (Primera Temporada)

Archivos ocultos de la Sección 31
En el disco número 6 puedes acceder a una serie de archivos. Si los vas seleccionando todos (en las dos páginas) verás que algunas partes de la estación espacial se iluminan con una lucecita verde. Si seleccionas estas partes, accederás a una serie de interesantes videos protagonizados por todos los miembros de la tripulación de la estación.



Gladiator

El Rinoceronte perdido
En el disco 2 entra en la opción Original Storyboards y busca el que se llama Rhino Fight. En la primera página de este *storyboard* presiona arriba para que se ilumine la imagen del rinoceronte. Si lo seleccionas, accederás a una pantalla de opciones que te permitirá leer una explicación de la escena e incluso ver qué aspecto hubiera tenido el rinoceronte si finalmente no se hubiera desechado esta escena.



¡No se vayan todavía, aún hay más!

11 DE SEPTIEMBRE
Manga, Alquiler
A ESPALDAS DE LA LEY
20th Century Fox, 17,99 euros
AGENDA OCULTA
20th Century Fox, 17,99 euros
AHORA ME LLAMAN SR. TIBBS
20th Century Fox, 17,99 euros
ALEJANDRO EL MAGNO
20th Century Fox, 17,99 euros
ALI G ANDA SUELTO
Universal, 24,01 euros
ALONE
Paramount, 24,01 euros
AMENAZA DE TORMENTA
DeAPlaneta, 24,01 euros
ANGEL OF THE NIGHT
Filmax, 12 euros
BATTLE ROYALE
Manga, 23,99 euros
BOCACCIO'70
Filmax, 12 euros
CAR WASH (UN MUNDO APARTE)
Universal, 24,01 euros
CÁSATE Y VERÁS
Manga, 17,99 euros
EL CASTAÑAZO 2
Universal, 24,01 euros
LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
Paramount, 27,02 euros
COMANDO SUICIDA
Filmax, Alquiler
CUANDO ÉRAMOS SOLDADOS
Universal, 24,01 euros
EL CUARTO ÁNGEL
Manga, 23,99 euros
LA CUBA MÍA
Universal, 24,01 euros
DE SALAMANCA A NINGUNA PARTE
Manga, 17,99 euros
DEAD AWAKE
Filmax, 18 euros
DECEPCIÓN FINAL
Filmax, Alquiler
DELICIOSA MARTHA
Manga, 23,99 euros
LOS DIABLOS
Manga, 17,99 euros
DOBLE JUEGO
DeAPlaneta, 24,01 euros
EN EL PUNTO DE MIRA
Filmax, Alquiler
THE GOOD GIRL
Filmax, Alquiler
GOHATTO
Lauren, 24,01 euros
EL GRAN GOLPE
Paramount, Alquiler
ESCUELA DE ASESINOS
Paramount, Alquiler
EL ESTILO DE LA SERPIENTE...
Manga, 11,99 euros

FARGO: EDICIÓN ESPECIAL
20th Century Fox, 23,99 euros
LA FLOR DEL MAL
Manga, Alquiler
FURIA ORIENTAL PARTE II
Manga, 11,99 euros
GORKY PARK
20th Century Fox, 17,99 euros
HIENA SALVAJE
Manga, 11,99 euros
HIENA SALVAJE II
Manga, 11,99 euros
LA HISTORIA MÁS GRANDE...
20th Century Fox, 17,99 euros
EL HOMBRE DE LA MÁSCARA DE...
Filmax, 12 euros
INSPECTOR TIBBS CONTRA LA...
20th Century Fox, 17,99 euros
INVESTIGATING SEX
Universal, 24,01 euros
EL INVIERNO DE LAS ANJANAS
Filmax, 12 euros
EN EL PUNTO DE MIRA
Filmax, Alquiler
ESA MALDITA COSTILLA
Filmax, 12 euros
LA ISLA DE LA TRAICIÓN
Filmax, Alquiler
JUEGO DE PATRIOTAS
Paramount, 27,02 euros
K-19: THE WIDOWMAKER
Filmax, 12 euros
KARTUM
20th Century Fox, 17,99 euros
LAST ORDERS
Manga, Alquiler
LA LEY DE LA CALLE
Universal, 24,01 euros
LISISTRATA
Lauren, 24,01 euros
MATAR A TRAICIÓN
Manga, 11,99 euros
MÁS PERROS QUE HUESOS
Paramount, Alquiler
MEAN MACHINE
Paramount, 24,01 euros
EL MEJOR DE LOS MALVADOS
Manga, 17,99 euros
MI MARIDO ES UNA RUINA
Lauren, 24,01 euros
MOVIDA DEL 76
Universal, 24,01 euros
MUERTE EN HOLLYWOOD
Filmax, Alquiler
NO SOY NADIE SIN TI
Lauren, Alquiler
OJOS DE FUEGO 2
Universal, Alquiler
PACK FEDERICO FELLINI
Manga, 23,99 euros
PACK JET LI
Manga, 44,99 euros

PACK MATT DAMON
Paramount, 30,95 euros
PACK TERROR
Manga, 23,99 euros
PACK TIPOS DUROS
Paramount, 30,95 euros
PASAJE A LA INDIA
20th Century Fox, 17,99 euros
PHANTASMA: APOCALIPSIS
Filmax, 12 euros
PRIVATE SCHOOL
Paramount, 24,01 euros
EL PUÑO DEL DRAGÓN
Manga, 11,99 euros
EL RECUPERADOR
Universal, 24,01 euros
REPLI-KATE
Filmax, 18 euros
SCRATCH
Lauren, 18 euros
SECUESTRO INFERNAL
Lauren, 24,01 euros
EL SENDERO DE LA TRAICIÓN
20th Century Fox, 17,99 euros
SANG WOO Y SU ABUELA
DeAPlaneta, 24,01 euros
SHADOWBUILDER
Filmax, 12 euros
SHIRI
Filmax, 18 euros
SIN PIEDAD
Filmax, 18 euros
EL SOBORNO
Manga, 17,99 euros
SOCIOS
Filmax, Alquiler
STAR TREK DEEP SPACE 9 TEMP. 2
Paramount, 99,95 euros
STARGATE: TEMPORADA 1
20th Century Fox, 79,99 euros
SWEET SIXTEEN
Manga, Alquiler
TANGUY
DeAPlaneta, 24,01 euros
TAXI PARA 3
Manga, Alquiler
TENTÁCULOS ASESINOS
Filmax, Alquiler
TETSUO 2
Filmax, 18 euros
TODA LA VERDAD
20th Century Fox, 23,99 euros
EL ÚLTIMO TREN
Manga, Alquiler
VAMPIRE HUNTER D
Manga, 17,99 euros
LOS VIKINGOS
20th Century Fox, 17,99 euros
WALKER
Universal, 24,01 euros
YEAR OF THE HORSE
Manga, 17,99 euros

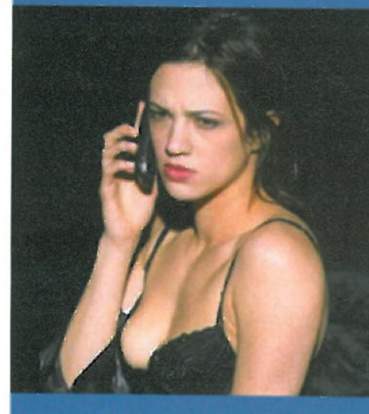
Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1. Muere Otro Día
2. El Imperio del Fuego
3. xXx
4. Harry Potter y la Cámara Secreta
5. Las Cuatro Plumas
6. El Dragón Rojo
7. Austin Powers: Miembro de Oro
8. Dragonfly
9. Mr. Deeds
10. 9 Días

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1. Harry Potter y la Cámara Secreta
2. El Viaje de Chihiro
3. The Ring (El Círculo)
4. X-Men 1.5
5. xXx
6. Apocalypse Now Redux
7. Los Amantes del Círculo Polar
8. The Beatles Anthology
9. Abre los Ojos
10. El Día de la Bestia





¿HAY JUEGOS XXX EN PS2?

MARÍA JOSÉ SANZ MARTÍN (ALCALÁ DE HENARES, MADRID)

Hola, ¿qué tal os va? Espero que no hayáis agotado las reservas de cerveza del Bar Budo. Si es así siempre podéis recurrir a las reservas del Bar Tolo.
Teniendo en cuenta la silueta que estamos adquiriendo con tanta cerveza, más bien deberíamos empezar a ir al Bar Rigón.

Bueno, dejando a un lado los asuntos cerveciles, espero que podáis resolver mis dudas. Ahí va la primera: ¿se pueden pasar los datos de una memory card de la PS One a una de la PS2?
Pasar puedes pasarlos, pero si luego quieres usarlos tienes las mismas posibilidades que de sorprender a Yola Berrocal leyendo un libro que tenga más letras que dibujitos... Necesitarás tarjetas de memoria de PS One para guardar partidas aunque juegues a tus títulos de 32 bits en PS2.

Una amiga me dijo que habían sacado el juego de la película *xXx* (*Triple X*). ¿Es cierto? ¿O es que mi amiga alucina más que T-Virus viendo a la Fergó en un concurso de Miss Camiseta Mojada?
Si lo ha visto en las tiendas alucina o está más despistada que un piojo en la cabeza de la rana Gustavo, porque el juego oficial de la película que se comercializa actualmente es el de Game Boy Advance... aunque supuestamente están pendientes de aparición versiones del juego "para todas las plataformas" (que no, que no se refieren a los zapatos de las *drag queens*, leñe).

Y por último... Voy por el tercer disco del *FFVIII*, ya he luchado contra Cactilión y quiero cambiar el equipo pero no me dejan. Voy al menú, selecciono Relevo, y sólo me dejan coger la opción de Transferir. ¿Qué puedo hacer (esto es más estresante que quedarse encerrado en un ascensor junto a Pocholo de *Hotel Glam*)?
Hace mucho tiempo que jugamos al *FF VIII* y, además, como los datos que nos das son más vagos que los guionistas que escriben los diálogos de Pikachu no podemos darte una respuesta precisa. Es posible que estés en un momento del juego en el que no dispongas de todos los personajes, o simplemente en una zona en la que no se te permite cambiar de equipo. Damos por supuesto que sabes que el relevo sólo es posible en las esferas de guardar y en el mapa del mundo (si no lo sabías, tranquila, que como dijo el vigía del Titanic "Un fallo lo tiene cualquiera").

Bueno, por ahora no tengo más dudas existenciales. ¡Ah! Por cierto, me sumo a la propuesta que os hizo una lectora en el pasado número 52 de la revista, que os pedía que sacárais un póster de los chicos más guapos de *Final Fantasy* (y de las chicas también).
¡A la orden! En cuanto podamos, os regalaremos un poster doble de Vivi y Caith Sith con el pecho al aire y marcando bíceps...

Espero que publiquéis mi dibujo y no pilléis una intoxicación etílica, ¿vale? (bueno, puede que ya sea demasiado tarde...).
No creas, nunca es tarde si la birra es buena... ¡hics!

INSPIRACIÓN EN EL WC

HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

Estaba yo aquí dándole al granizado de Bailey´s mientras echaba una partidita al *Rez* con las luces apagadas y mis gafas 3D cuando de repente he tenido que ir al baño y justo después de hacer del cuerpo, me he dicho: " Tengo que escribir un e-mail a *Planet Station* " Así que aquí estoy.
Esta carta es la prueba palpable de que *PlanetStation* es una revista "que te c*gas". Por cierto, antes de empezar con las preguntas... ¿no deberías tirar de la cadena?

¿Al final no va a salir el juego *Knight Rider* (el de *El Coche Fantástico*)?
De momento no parece que el juego vaya a distribuirse en España, pero puedes encargarlo por Internet a un precio bastante razonable en la versión británica de Amazon, una buena manera de no perder la oportunidad de conducir a KITT, ese coche capaz de hacerlo absolutamente todo... excepto la depilación a la cera, a tenor de la pelambrera pectoral que lucía el intrépido Michael Knight en la serie.

¿ Hay nuevas noticias acerca del nuevo *Castlevania* para PS2 ?
Pues sí, la entrega para PS2 de la saga con más chupasangres por metro cuadrado que una subdelegación de Hacienda ya tiene confirmada su aparición en territorio europeo a finales de año. Para más información, échale un ojo al Planeta Japón del mes... o espera a ese *pedacho* de reportaje del E3 que preparamos para el número que viene.

¿Alguna noticia que diga que vaya a salir algún *Guitar Freaks* por aquí?
No, pero puedes quitarte un poco el gusanillo con el desquiciado *Gitaroo Man* o bien raspando una raqueta de tenis mientras pones AC/DC a todo trapo como hacía un servidor en sus tiempos mozos cuando era conocido como "el melenudo del tercero" y no como el "calvo de los *vidiojuegos*".

Hay un juego japonés llamado *S.O.S.*, creo, en el que hay que sobrevivir a un terremoto en una gran ciudad. ¿Se ha confirmado de que vaya a salir de Japón?
Pues no, parece que el videojuego más catastrófico de la historia (sin contar la saga *Army Men*, claro) no se va a distribuir en Europa de momento.

¿*Dino Crisis 3* sigue siendo exclusivo de X-Box? ¿Se sabe si la exclusividad será *mu* larga?
Sí, la exclusividad sigue vigente, aunque cada vez corren más rumores de que Capcom se está replanteando su política de exclusividades con *Resident Evil* y *Dino Crisis*, más que nada porque está teniendo más pérdidas que el depósito de carga del Prestige. A ver si en el E3 nos llevamos una sorpresa...

Cuando jugué a la versión japonesa de *Street Fighter EX 3*, *flipé* de lo que se llegaba a ralentizar cuando le venía en gana. En la versión PAL esas ralentizaciones se eliminaron por completo. ¿A que se debían entonces? ¿Cómo puede ser que lo sacaran con esas ralentizaciones tan brutales?
Por una razón muy sencilla: porque cuando se lanzó en Japón los programadores iban con más prisas que Cenicienta a las doce menos cinco de la noche. El juego tenía que salir a la fuerza el día que se lanzó la PS2, y no estaba muy 'optimizado' que digamos, cosa que se arregló en la posterior versión PAL.

¿ Para cuándo *Guilty Gear XX*?
Sammy aseguró que editaría este año en Europa tanto la nueva entrega de *Guilty Gear* como *Galerians: Ash*, y visto que Ardistel ha publicado ya este último, es más que probable que muy prontito llegue a nuestras manos.

Bueno, ya me piro que no me quiero alargar demasiado. Antes de marcharme, ¿puedo saludar ? ¡Gracias! ¡¡¡EEEEEHH, HOOOLAAAA, EEEEEHH!!!
Antes de despedirnos, ¿podemos darte las gracias por leernos? "Papá papá, ¿horchata se escribe con 'H'? Claro, si no se diría 'orcata', hijo..." Bueno, las demás "gracias" nos las guardamos, esperamos que te conformes con una.

P.D. ¿Os hacen unos vodkas con naranja?
No, qué va. Nadie nos los hace, los tenemos que preparar nosotros mismos.













¡NO PIENSO ENCHUFAR INTERNET!

JUAN ANDRÉS LUNA (EL PARADOR, ALMERÍA)

Hola *plateros*, digo *planeteros*... a ver si me publicáis la carta, que ya es hora, ¿no?
¿Así que *plateros*? ¿Nos estás llamando asnos? Esta falta de respeto tiene que terminar ¡¡*iiiiiaaaaa*!! mismo.

Una preguntilla *pa* Drako... ¿te lees todas las cartas que os llegan?
Sí, hijo, sí las leo todas... Tengo más cartas en mi mesa que la Bruja Lola echando el tarot.

¿Qué significa lo del motor gráfico? ¿Es que se echan carreras los gráficos?
Déjame que te lo explique antes que le eches *gas-oil* a tu PS2 y le pongas rueda de recambio: el motor gráfico es el que gestiona la creación y rutinas de movimiento de los gráficos en tiempo real de la consola. Dependiendo de su potencia se plasman más o menos polígonos en pantalla, hay un mayor o menor número de imágenes por segundo, los gráficos se mueven con más o menos suavidad, etc...

Tiene buena pinta el *Midnight Club II*... ¿Cómo estará?
Pues es un buen juego: conduce coches y motos en locas carreras por la ciudad, eligiendo tú mismo la ruta a seguir cual Willy Fog en versión macarra... Es notablemente superior al juego original y además tiene opciones *on-line*.

¿Qué es un juego *on-line*? ¿No puedo jugar a ese juego si no tengo Internet? Lo digo porque no tengo Internet, ni pienso enchufarlo.
Y bien que haces, porque si pones el cable de banda ancha de la PS2 en el enchufe a 220 voltios la consola pasará de tener DualShock a tener ElectroShock. Como vemos que no tienes muy claro lo de los títulos *on-line*, te explicamos: básicamente son juegos que, al conectarse a Internet, permiten jugar partidas multijugador con otros usuarios a través de la red, o como mínimo, tienen alguna opción para interactuar con otros usuarios (como participar en una clasificación de récords, por ejemplo). Lo normal es que los juegos también tengan opciones *off-line*, pero hay títulos (como *Final Fantasy XI*) en los que jugar solo tiene menos sentido que Hannibal Lecter anunciando salteados de verduras.

¿Los usuarios que no dispongamos de Internet no podremos jugar a *RE On-Line*, o a *Syphon Filter*? ¿O sacarán una versión que no sea *on-line*?
Sólo habrá una versión de esos juegos, eso está claro, pero tanto *Syphon Filter: The Omega Strain* como *RE: Outbreak* (nuevo nombre de *RE: On-Line*) tendrán opciones para un solo jugador, aunque es probable que jugar *off-line* con estos títulos tenga menos gracia que jugar al escondite con Mazinger Z.

Si me publicáis la carta ya os mandaré a mi prima que está 'jamona'. Tíos, seguid así.
Estupendo, a ver si cunde el ejemplo y empezamos a recibir más 'primas' que los jugadores del Real Madrid.

LA CLON DE SELPHIE

MISTIQUE (VALENCIA)

¡Hola SuperDrako! Con que ahora eres tú el que responde las cartas, ¿eeeh? Me encanta cómo sales en la parte superior derecha de Al Habla.
Hola MegaMistique, gracias por los piropos... Aunque me extraña que me hayas reconocido en la imagen y no me hayas confundido con George Clooney (tjo tjo).

Estoy en la playa leyendo el número 53 del *new* diseño. Parece mentira, ¿desde cuándo os llevo comprando? Mucho *time*.
Tranquila, peor es lo mío: mira si llevo años en la *Planet* que cuando empecé a escribir para la revista teníamos que jugar al *Time Crisis* con una honda con piedras.

Si no fuera por el color os pondría un 15 sobre 10 al reportaje sobre *FF X-2* y la gran alusión a las chicas *FF* (*girl powá*), sobre todo a *Selphie-culo-inquieto*... ¡si explicada así es como un clon mío!
En cambio nuestra descripción es clavada a la de Sephirot: dos brazos, dos piernas, dos ojos, cinco dedos en cada mano, una cabeza... ¡somos calcados!

Soy igual de sonriente, alegre y patazas que Selphie... ¿Selphie reivindicaría un tío en el Despegue?
Está bieeeeen... por petición femenina pondremos un 'tío' en el Despegue... Concretamente el 'tiovivo' de las fiestas del pueblo de T-Virus.

Ya desisto en el tema, pero me uno con Telva y su petición de "*Please*, un póster con los chicos más guapos".
Bueno, de hecho ya hicimos un póster con los redactores de la revista, pero por alguna razón se confundieron en la imprenta y acabó saliendo en un especial "Los eslabones perdidos de la evolución" de *National Geographic*... aunque, bromas aparte, te recordamos que en ese mismo número pusimos un póster con el *prota* de *Shinobi*, Raiden y Snake.

Por cierto, si hay rumores de un *FF X: Rikku's Version* (¿O lo llamarán *X-3*? ¡Qué mal!)... ¿Rikku tendrá un *partenaire* masculino más guapo que el lisiado de Nooj y sin tintes como Tidus?
¿Por qué quedarse a medias? Puede elegir a Balalai, un hombre al que le falta un ojo (o eso, o tiene una manera muy rara de ponerse los 'parches' de nicotina) y además gasta más tinte rubio que los fans de Britney Spears.

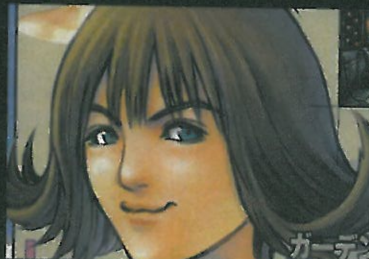
Felicitaciones por la guías de *Los Sims* para PS2 peroooo... si voy por el nivel 3 ¿cuántos más me faltan? Que los objetivos del juego están *mu* cargados... ¿para eso no hay guía?
¡Ups! Bueno, seguramente se deba a que en la Redacción lo que está "*mu* cargado" es el café con pacharán que solemos tomar... está bien, está bien, te compensaremos dejándote invitarnos a cenar. Es más, hoy me pillas generoso y te contestaré: el modo Lábrate un Porvenir tiene seis niveles.

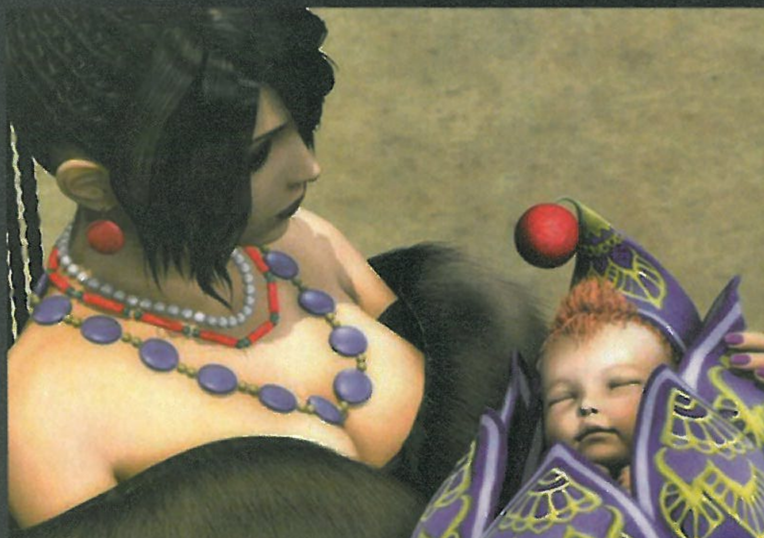
Frase culmen de la revista: "Ésta es Heather intentando buscar un lugar dónde el móvil tenga cobertura". ¡Gracias por esa caña de pies de foto!
De hecho para nosotros el pie de foto 'culmen' sería "Ésta es Heather tomando el sol en una playa nudista"" pero los programadores de Konami no nos dan pie a ello...

¡Vaya, si se me ha pasado media hora escribiendo la carta (bueno, de qué me quejo, vosotros tardáis en responderlas 2 ó 3 números)! Ejem...
Eso son infundios: escribiste tras leer el número 53 y aparece la respuesta en el 54. Todo ello gracias a mi capacidad de sacrificio... y a la frase "Adivina quién limpiará mis ceniceros con la lengua como no curre" de nuestro excelso director Snatcher.

El club de fans anda en buen estado, pero podríais poner la *dire* de la web de De-Mon.
Dicho y hecho, ahí va la web de uno de nuestros mayores fans: *www.de-mon.tk*.











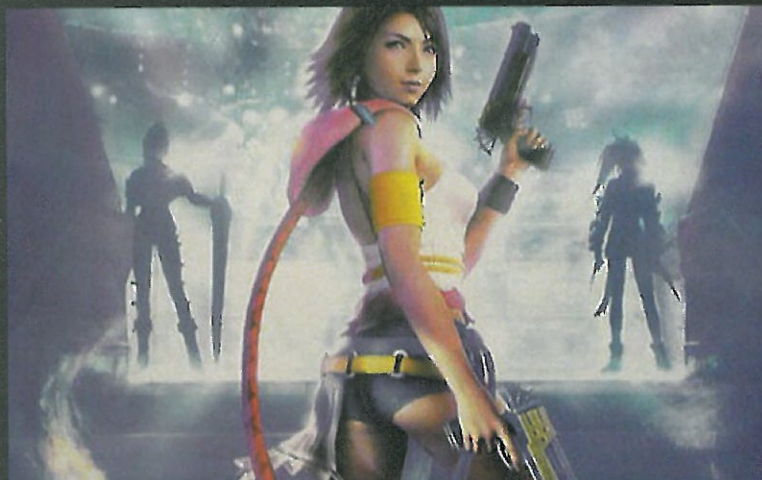
POSTERS COMO *ICHURROS*

EVA ANDREU MILIÁN (E-MAIL)

Me gustaria deciros que vuestros posters son grandes pero de una calidad un tanto *ichurra* para decirlo lo mas fino posible.
Querida Eva, respetamos plenamente tu opinión y, como no te albergamos rencor alguno, en vez de discutir aprovecharemos para hacerte una recomendación con toda nuestra buena fe: nueve de cada diez oftalmólogos recomiendan hacer revisiones anuales de la vista, para que todo el mundo pueda distinguir cuando lo ve un increíble póster doble a todo color… ejem ejem…

Lo que la gente espera (yo soy la gente) es un póster de *FF X-2*, pero no el póster de Yuna con las pistolitas (que esta más visto que las tes de la Yola) sino algo inédito como el queridísimo por todo el mundo (yo soy el mundo) Tidus.**
Lo que los redactores (yo soy redactor) hacen es seleccionar, de entre el material que envían editores y distribuidores, de lo bueno (yo soy bueno) lo mejor (yo soy el mejor). Lo lamentable (yo soy lamentab… estoooo… dejemos los paréntesis de una vez) es que Square Europa no nos ha mandado ninguna imagen de Tidus en tanga con el cuerpo untado en aceite corporal para deleite de nuestras lectoras y de Boris Izaguirre. De hecho, no nos han mandado ninguna imagen, más que nada porque *FF X-2* aún no tiene distribuidor en España.

Os mando una foto del bebé de Lulu y Wakka. Es una ricura con esa crestita al estilo Wakka. Aparte de los pósters, sois la mejor revista.
¡Gracias majeta! Bromas aparte, esperamos que te gusten nuestros nuevos pósters, y nos encanta la imagen aunque con la 'cresta' que se gasta el niño, si fuéramos Wakka vigilaríamos las relaciones de Lulu con los gallos y los *punkies* del lugar…



ENVÍA TUS DISFRACES *FREAKIES*

LIDIA CASTRO (LA LAGUNA, TENERIFE)

Hi *guysss* (*guys*, no *gays*, ¡que conste!).
¿Por qué no lo dejamos en *guays* para no herir susceptibilidades?

¿Qué tal? ¿Haciendo vuestro durísimo trabajo de pasaros todos los juegos que caigan en vuestras manos?
Estás muy equivocada… cuando cae un juego a nuestras manos no se lo "pasamos" a nadie ni aunque nos echen agua hirviendo. ¡Eh buitres! ¡¡Soltad ese *Hugo 2*, que yo lo he visto primero!!

Ya podéis ir haciendo sitio a una servidora, que en un par de años comenzará la carrera de Periodismo.
Lo siento chica, pero tenemos la Redacción a tope y no podrías entrar a menos que echemos a patadas a alguien. Eh, Snatcher, T-Virus, Kain, ¿por qué me miráis así? ¿Qué vais a hacer con esa cuerda? ¡Soltadme! ¡No, por la ventana no! ¡Chicooooos!

Vayamos al grano. Aquí dejo en el aire unas cuantas preguntas.
Estupendo, pero… ¿no sería más práctico dejarlas en un papel?

¿Cuándo sacaréis una guía para el juego *Primal*? ¿O la habéis sacado ya? Me lo compré al azar para no aburrirme mucho en Semana Santa y está muy bien, aunque me trabo más que el bigote de Aznar en una red.
¿Cómo que lo compraste al azar? ¿Acaso no leíste nuestra magnífico análisis del juego? ¿Para qué nos matamos a trabajar si luego compráis el juego por el sistema del "pito pito gorgorito"? En fin, ya le pasamos tu petición al hombre que guía nuestras vidas, Rubencebú, aunque ya te adelantamos que recibe más encargos de trabajo que el cocinero personal de Jesús Gil.

¡Es increíble! ¡*FF X-2*! La primera vez que un *FF* tiene secuela. Y además uno de mis favoritos. ¿En qué año (jaja) creéis que lo sacarán (JAJAJA) en Europa (AJAJAUAJAUAJAJAJUAJUAJ)?
Pues te vas a reír, pero *FF X-2* no tiene ni siquiera un distribuidor oficial para España… pero con nuestro ojo clínico te podemos decir que el juego saldrá entre después del verano y el día que se inaugure el AVE Madrid-Barcelona.

¿Para cuándo ese póster con los chicos más guapos y macizos de *FF* por un lado para nosotras, y las chicas más guapas de *FF* por el otro para ellos?
Vaya, otra chica que nos pide chicos en los pósters, ¡cómo se nota que ha llegado la primavera! Está bien, está bien. Es más, en vez de los flojuchos protagonistas de *Final Fantasy* podríamos poner a los chicos más macizos del momento: Robocop y la gárgola de piedra de *Primal*, Scree. Chicas, chicas soltad esos bates de béisbol, que era broooma…. Tendremos en cuenta vuestras súplicas, en serio.

Me gustaría sugerir una nueva sección en la que los lectores envíen sus fotos disfrazados de algún personaje de videojuego. Para que veáis que va en serio, os envío un ejemplo de dos de mis disfraces *freakies*, uno de Yuna y otro de Rose de *Legend of Dragoon*. Bueno, sé que estas secciones no suelen tener mucho éxito y duran muy poco o nada, pero una sugerencia es una sugerencia.
¡Y que lo digas! Nuestra sección "Miss Lectora en Camiseta Mojada" hace 54 números que no tiene participación. Pero bueno, tu idea nos parece divertida, así que publicamos tu foto y exhortamos a los demás lectores a hacer lo mismo.

En fin, mis queridos chicos, me despido ya que se me ha agotado el repertorio. ¡*Adiosito*!
Bueno, al menos ya has demostrado tener más repertorio que Karina y Tamara juntas.

Os doy un gran MUACA (MUACA= beso, no seáis mal pensados).
Vaya, nos ha besado una mujer y no nos ha convertido en príncipes (y eso que tenemos menos pelo que una rana)…





COGIDOS POR BANDA (ANCHA)

ANTONIO (E-MAIL)

Hola, os felicito por vuestra revista (que aunque no hace mucho que la compro me encanta)... soltad las botellas y escuchadme.
La verdad es que deberíamos hacerlo, porque empezamos a parecernos a Aznar... la "Botella" nos acompaña a todas partes.

Me gustaría que me respondieseis a las siguientes preguntas porque esto de Play *on-line* y de los juegos *on-line* no sé cómo va. ¿Además del adaptador Ethernet para banda ancha habrá que contratar una compañía como se hace para tener Internet en los ordenadores (como es el caso de Auna, Telefónica, Wanadoo, etc)?
Ésa es la idea: en teoría Sony llegará a acuerdos para dar su servicio *on-line* a través de los principales proveedores de banda ancha (ADSL) de cada país, para que el usuario pueda elegir el que más le convenga. De momento no se tienen confirmadas el nombre de las compañías que lo harán en España, aunque yo te recomiendo la recién fundada Drakofónica, porque aunque pagarás unas tarifas astronómicas colaborarás en una causa justa: pagarme un peluquín de pelo de becerro auténtico.

¿Cuánto se supone que costará el adaptador y la conexión? ¿El precio de la conexión será parecido al precio de la conexión en los ordenadores (entre 30 y 40 euros)?
Pues el pack inicial (adaptador Ethernet+Head Set+versión especial de *SOCOM*) valdrá exactamente 60 euros, mientras que el precio de conexión será parecido al que tú indicas, por aquello de que serán iguales a las que ahora usamos para los PC's. Eso sí, habrá juegos que cobrarán cuotas adicionales para jugar, como sucede con *FF XI* en Japón (que va camino de compartir el eslogan del turrón 1880 por ser "el juego más caro del mundo").

¿Cuándo se supone que podremos disfrutar de los juegos *on-line* (vamos, que cuándo se supone que empezará todo esto en Europa)?
Las pruebas con *testers* se iniciaron el pasado 24 de abril y, si nada se tuerce, a finales de junio el acceso ya estará libre para todo el mundo. Vamos, que con un poquito de suerte los aficionados al juego *on-line* disfrutarán este verano más que una termita en el almacén de un Ikea.

Hacedme el favor de publicar el e-mail, no me seáis vagos. Si lo publicáis os mandaré una botella de ron (seguid soñando).
Es que nuestros padres nos dijeron que "el trabajo es sagrado" y preferimos no tocarlo, no sea que cometamos una herejía...

PLANET LOS CRÍA

Me gustaría *kartearme* con *chikas* o *chikos* de 15 años más o menos para compartir *hobbies* como consolas, música, televisión... y si eres de Madrid, poder quedar para echarnos unas juergas o salir. Escribid a:
JESÚS M. MORILLAS SÁNCHEZ
C/LUIS DE HOYOS SÁINZ 182, 8ºC
28030 MADRID

Hola, me llamo Saúl Gutiérrez y me dirijo a todos los lectores *planetarios*, por si alguno tiene información sobre Nirvana. Si es así, que me agregue a su MSN, *porfi*, el mío es:
MERCURYPHOENIX@HOTMAIL.COM

DUDAS PARA NO DORMIR

FRANCISCO SÁNCHEZ WEIS (E-MAIL)

Tengo unos piropillos y preguntas varias para el señor Drako. Me gusta mucho vuestra revista, sobre todo el precio (la verdad sea dicha). A decir verdad solo tengo los números 50 y 51, aunque espero continuar comprándola, ¡seguid haciendo tan buen trabajo!
Gracias por tus piropos. Felicitaremos al precio de tu parte.

Tengo la PS2 y unas dudas enormes que me corroen por dentro y no me dejan dormir, además de ser de vital importancia para mí el conocer las respuestas.
¿Así que las dudas te corroen por dentro y no te dejan dormir? Pues tus dudas se parecen mucho a los bocadillos de pimientos del piquillo con mostaza y chile que se zampa Holybear para cenar.

Existe un juego para Dreamcast (¡snif!) que cambió mi vida por completo, se llama *Shenmue* y tengo sus dos partes. He leído que Microsoft tiene la exclusiva de *Shenmue 2* y *3* para su banqueta de playa negra... ¿existe alguna posibilidad de que salga para nuestra amada y bienaventurada PS2?
El futuro de *Shenmue 3* es más oscuro que el traje de los domingos de Mortadelo, ya que su publicación dependerá de las ventas de su segunda parte en X-Box... eso sí, por lo visto en las primeras listas de lanzamientos de Sega para el E3, parece bastante claro que si la saga sigue adelante, será en la consola de Bill Gates.

Hay un juego del cual, desde que supe de su existencia, no me deja dormir (a ver si adivinais por qué): es *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, igualmente exclusivo para la consola antes mencionada (¡vaya!). La misma pregunta, ¿alguna posibilidad?
Pues sí, parece ser que aquello de anidar en una consola americana les ha hecho aferrarse al catolicismo de su presidente George Bush y quieren mantener su 'virginidad' hasta llegar a las manos de un *x-boxer*... Vamos, que las voluptuosas chicas de Tecmo han sucumbido a los encantos de la cartera de Bill Gates. ¡Para que luego digan que con los videojuegos no se aprende nada de la vida!

El truco de *Las Dos Torres* de devastar siempre no me funciona, ¿es verdadero o es otra de las innumerables cobas que se dan con lo de los trucos?
Dicho truco sólo se desbloquea una vez terminado el juego... así que, si aún no te lo has acabado, ejecutar ese truco te será más difícil que encontrar al destripamochilas de *Hotel Glam*.

También soy un consumado *otaku* o aficionado al *manga* (¿sabéis que *otaku* en Japón es un insulto para los que leen *manga*?), ¿podéis darme algún nombre de juego para PS2 con estética *manga*?
Vaya, no sabíamos que para los nipones *otaku* fuera un insulto... ¡pues entonces los "cortes de *mangas*" les deben sentar fatal! Chascarillos patéticos aparte, con dicha estética puedes encontrar el mediocre *Gungrave* o la interesante saga rolera *Wild Arms*... aunque, si buscas algo con sabor 100% nipón, nosotros te aconsejamos esa locura llamada *Mr Moskeeto*. Si te gustan los *mangas* de *mechas* no deberías dejar pasar *Z.O.E.* ni su próxima secuela... y claro, también tienes adaptaciones directas de *mangas* como *Dragon Ball Z: Budokai* o *Victorious Boxers*.

¿Tenéis algún dato más sobre la fecha de salida de *FF X* en edición Platinum (no todos tenemos tanto dinero para comprar juegos de 60 euros cada dos por tres)?
Cuando leas estas líneas ya estará disponible *Final Fantasy X* con un precio más rebajado que los "Grandes éxitos" de Juan Camus de *Operación Triunfo*.

Enhorabuena por la revista, seguid con esa calidad y precio y no os faltarán los billetazos *pa'l whiskaso*.
Cierto, lo hacemos tan y tan requetebién que nos han subido el sueldo y todo... concretamente, nos han puesto los billetes encima de una escalera.



¡MENUDO CORTE DE CONCURSOS!

FERNANDO CABERO (E-MAIL)

¡¡Hola, planeteros!! Soy Koko. Os sigo con atención desde hace muuuuucho tiempo.
La verdad es que hace tanto tiempo que empezamos a hacer *PlanetStation* que para cuando Dios dijo "hágase la luz" la Redacción ya debía tres recibos a la compañía eléctrica.

Este mail es sólo para presentar una pequeña queja. No es por incordiar. ¿Sabéis esos concursos tan majos que publicáis en cada revista? Pues bien, son la leche.
Bueno, pues encantados de saberlo, ¿eh? Hasta otra, pasemos a la siguiente carta... ¿Cómo? ¿Insinuáis que la carta está más cortada que la toalla de Freddy Krueger? Está bien, está bien, ya ponemos las cuatro palabritas que faaaaaltan...
Pero, y aquí viene la queja, ¿por qué leches no ponéis en la página reversa de la del concurso un anuncio, o algo que se pueda estropear sin remordimientos? Yo colecciono las revistas desde el número 15, más o menos, y no he participado en concursos porque me je estropear mis muy queridas re vistas recortando vuestros interesantísimos artículos. Bueno, espero que no os lo toméis a mal y que hagáis algo al respecto.**
La solución es muy simple: te compras dos revistas, una la guardas y otra la recortas. ¿Que no cuela? Está bien, para que veáis que siempre tenemos en cuenta vuestra opinión y nos adaptamos a ella, a partir de este número podréis participar en nuestros concursos a través de mensajes de móvil. Si es que, como decía Manuel Manquiña en *Airbag*, somos unos auténticos "*pofesionales*".





POR DÓNDE CIRCULA *RE 2*

ÁNGEL PUÑAL MOLINA (CALASPARRA, MURCIA)

Hola, me llamo Ángel, ésta es la primera vez que os escribo, quería hacer varias preguntas, ¿vale?
No, escribirnos preguntas aún no 'vale' nada, pero teniendo en cuenta que la mayoría de cartas que me están llegando son de la misma mujer (una tal Factura) no descarto la posibilidad de poner una cuota por respuesta dentro de poco.

¿Por qué *RE 2* ya no circula en el mercado?
Quizá no circula porque no se sacó el carnet de conducir... Tras el chiste penoso del mes de rigor, paso a contestarte: porque se agotó en la lejana época en que el Barça lograba más copas que el redactor Kain en una discoteca. Aunque si tanto lo quieres, puedes gastarte tus buenos dineros en una GameCube para jugar exactamente al mismo *RE2* que vimos en PS One hace unos lustros por el precio de un juego normal... ¡menudo chollo!

¿También la Dreamcast sacará juegos nuevos y accesorios? Es que no encuentro mandos por ningún lado.
Teniendo en cuenta que Sega dejó de fabricar consolas y mandos hace año y medio, hundiendo a la consola, la fabricación de sus juegos, y las revistas que la apoyaban (un minuto de silencio por nuestra hermana *Dream Planet*) lo vemos más complicado que celebrar una cena de Nochebuena en casa de la familia Pajares. El mando quizá puedas conseguirlo de segunda mano o en alguna tienda en que quede *stock* de la consola.

Bueno, hasta el mes que viene. Por favor, contestadme las preguntas y os enviaré una botella de champán con dulces.
Lo sentimos Ángel, pero por el bien de nuestra salud no podemos aceptar el regalo que nos ofreces de ninguna manera. Hemos decidido llevar una vida sana y equilibrada, así que envíanos la botella pero guárdate los dulces, que provocan caries.



MGS 2 METIDO CON CALZADOR

MARC PALOU BUADES (E-MAIL)

Hola, soy Marc y tengo algunas dudas. Por favor, contestadme. Mi hermano pequeño se quiere comprar el *Kingdom Hearts*, ¿me podéis dar vuestra opinión?
Pues nuestra opinión es que está muy bien que tu hermano se espabile y se compre él mismo sus juegos, tus padres estarán muy orgullosos de él y... ¿eh? ¡Ah, que te referías al juego! Bueno, te podemos decir que la temática y el carisma de los personajes Disney le encantarán a tu hermanito, pero hay ciertos aspectos, como las secciones de plataformas, que han provocado los peores traumas infantiles desde que murieron Chanquete y la madre de Bambi. Vamos, que es una buena opción, pero igual le tienes que echar una mano de vez en cuando.

¿Dentro del *MGS 2: Substance* entra también el antiguo?
Hombre, si lo pones bien apretadito y te sientas encima de la caja para cerrarla, igual sí que te entra *MGS 2: Sons of Liberty* dentro del *Substance*... De todas maneras, teniendo este segundo solito ya te vale y te sobra, porque incluye, efectivamente, el *Sons of Liberty* original.

Eso es todo. Adiós y gracias. ¡¡La *Planet* es la mejor revista de *vidiojuegos* (sic.) del mundo!!
La mejor revista de videojuegos no sabemos, pero de *vidiojuegos* (resic.) fijo que sí lo somos.

EL GALLINERO

NECESIDADES FEMENINAS

LIDIA CASTRO (LA LAGUNA, TENERIFE)

No tiene perdón lo que le han hecho a Nooj. Igual que Braska, ¡parece que lleve un *burka* puesto! ¡Y las chicas medio en bolas! ¡No hay derecho! ¿Y nuestras necesidades? Parece un juego porno para chicos, sólo hay que la 'ropa' de Rikku.

¡SOIS DESPRESTIGIADORES!

VOLKIAT (E-MAIL)

Vuestros chistes y vuestras comparaciones sarcásticas son sumamente originales, pero una revista debe informar a los lectores de los juegos que salgan objetivamente, pues desprestigiáis a la compañía que intenta ganarse algún dinerito con la venta de juegos.

¿UN *SIM*-ULACRO DE JUEGO?

NIGHTMARE (E-MAIL)

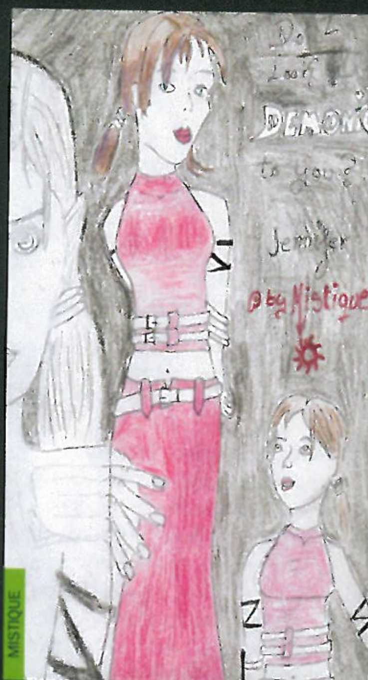
Lo siento por la gente de Maxis y sus desarrolladores, pero he jugado a *Los Sims* de PS2 y me parece el pedazo de m**rda más grande que he visto nunca: como el de ordenador.



CARMEN MARÍA CASADO



LOHENGRIN NAVARRO



MISTIQUE


ORIOL MATAVACA

SANDRA GARCÍA

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

¡¡CHICOOOS!
¡¡MIRAD EL PAJARITOO

HMPF

JU

JU

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



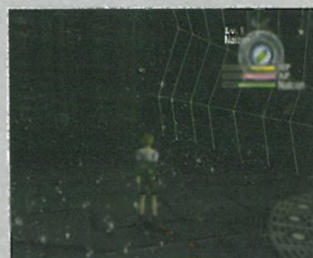
GALERIANS: ASH

Secuencia final alternativa
Deberás acabar el juego en el modo Normal o en el modo Difícil. La secuencia final será un tanto diferente.

Modo Difícil
Acaba el juego en el modo Normal con un ranking de B o superior para desbloquearlo.

Modo Corto
Completa el juego en el modo Fácil o Normal y guarda la partida. Carga el archivo y podrás empezar en modo Fácil.

Modo Lv3PK
Tan extraño modo se desbloquea acabando el juego en modo Difícil con un ranking de S.











RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Conseguir el Disco Guitarra
Tendrás que llegar al sótano 30 de la Cueva Necromandio y romper el tonel plateado para poder usar este curioso escudo. Una vez hecho esto, vuelve a la pantalla con el logo de Tecmo, y aprieta **L1** hasta que el logo desaparezca. El Disco de Fuerza de nuestro héroe parecerá una guitarra.

Conseguir el Disco Hamburguesa
Completa el juego en modo difícil con un rango de A o superior. En la pantalla en la que aparece el logo de Tecmo, aprieta **L2** hasta que el logo desaparezca. Esta vez el Disco de Fuerza tendrá forma de hamburguesa.

Conseguir el Disco Pizza
Completa el juego por primera vez. De nuevo en la pantalla del logo de Tecmo aprieta **L1** hasta que dicho logo desaparezca. Para seguir con el surrealismo, el escudo esta vez tendrá forma de pizza.

Conseguir el Disco Roller
De nuevo, consiste en llegar al sotano 30 de la Cueva Necromandio y romper el tonel plateado. Después, en la pantalla del logo de Tecmo, deberás apretar **R2** hasta que el logo de Tecmo desaparezca. El Disco de Fuerza parecerá uno de los enemigos del juego, llamado Roller.

Conseguir el Disco *Sushi*
Completa el juego en el modo de dificultad Legendario con un ranking de A o superior. Una vez en la pantalla de Tecmo, deberás apretar **L1+L2** hasta que el logo desaparezca. El Disco de Fuerza parecerá un plato de *sushi*.

Conseguir el Disco Sopa
Debes llegar hasta al sotano 30 en la cueva Necromandio y romper el tonel plateado. Esta vez, serán las teclas **R1+R2** las que deberás mantener apretadas hasta que el logo desaparezca, para conseguir que el Disco de Fuerza se parezca a un plato de sopa japonesa.

Desbloquear el modo Fácil
Muere tres veces durante el juego y se desbloqueará el modo Fácil.

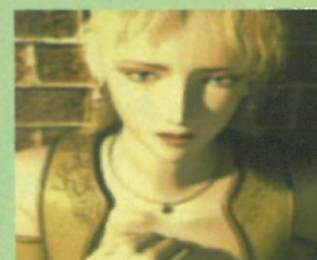
Desbloquear el modo Difícil
Bastará con que completes el juego en modo Normal. La siguiente vez que juegues estará disponible el modo Difícil.

Desbloquear el modo Legendario
Completa el juego en el modo Difícil para que se desbloquee el modo más complicado del juego. Ten en cuenta que a partir de ahora cualquier caída significará la aparición del fatídico mensaje de "Game Over".

Desbloquear el modo Un Mundo
Bastará con que termines el juego una vez para poder obtener este modo. Realmente se trata de una opción de práctica en la que puedes elegir cualquier mundo para entrenar.







FINAL FANTASY VI (PS ONE)

Bienvenidos a la sección *Final Fantasy*, que cada mes visita nuestra sección de trucos. En esta ocasión es gracias a nuestro lector **Pedro Muñoz**, quien no puede encontrar al Locke, el simpático ladronzuelo de *FF VI*, después de que Lord Kefka, el malo oficial, destruya el mundo y se corone emperador. Pues bien Pedro, lo cierto es que no nos extraña que tengas problemas para encontrar a Locke, porque el chico está bastante bien escondido... bajo tierra, concretamente. Antes de nada, es vital que ya hayas conseguido la nueva aeronave o no podrás llegar al lugar en el que Locke se encuentra. Una vez la tengas, ve hacia el enorme cráter que hay al sur (es inconfundible, sólo hay uno en todo el mapa). Cuando intentes aterrizar en él el juego te preguntará si estás seguro y después te obligará a dividir a tus personajes en dos grupos. Lo que viene después es una de las zonas más duras del juego, con infinidad de trampas y unos enemigos de órdago. Será necesario que vayas cambiando de un grupo a otro para que se vayan abriendo camino mutuamente. Cuando lo consigas (unas cuantas horas e intentos después) obtendrás dos recompensas: por un lado el *magicite* Phoenix, y por otro encontrar a tu ansiado Locke.





LOS SIMS

Abducción
Cómprate un telescopio y mira por él durante un buen rato. De repente, tu Sim desaparecerá. Unas horitas después volverá a aparecer, pero tendrá las características cambiadas. ¿Expediente X en el mundo Sim?

Objetos
En el modo de juego Lábrate un Porvenir (que, quieras o no, es el principal de *Los Sims*) es posible conseguir diversos objetos por el morro y sin gastarte dinero, ésta es la manera de obtenerlos:

EL TOCADOR
Consigue arreglar la Tele a tu mama en el primer capítulo (sí, esa que ella misma se carga). Después podrás adquirir el dichoso tocador.

LA CRIADA
Bastará con que limpies la casa en el capítulo 2 (sí, ya sabemos que es un peñazo y que no lo haces ni en la vida real, pero es por una buena causa). Podrás obtener a la criada, lo cual aliviará bastante tus problemas con la higiene del hogar.

MESA DE *STRIP-POKER*
De nuevo te toca ascender (ojala fuera así de fácil en la vida real), esta vez hasta el nivel 4 en el capítulo 3.

DUCHA SÓNICA
Asciende en tu trabajo hasta el nivel 6 en el capítulo cuatro. ¡Ya verás que relajadito te deja esta ducha!

LA CRIADA TIENE CASA PROPIA EN EL MODO 2 JUGADORES
Asciende en tu trabajo hasta nivel 8 en el capítulo 5.

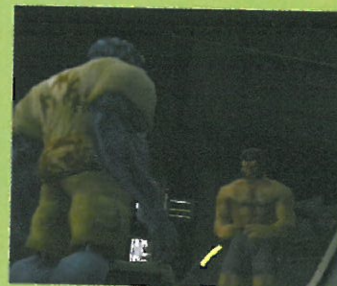
DOS PISCINAS
Otra de ascensos en el mismo capítulo, el 5. Debes poner todas tus ganas en el trabajo para llegar al nivel 9.

SIMULADOR DE PLAYA
Lo podrás obtener haciendo crecer a tu primer bebé hasta que sea ya un niño en el capítulo 5.









X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Unos truquitos para que el juego oficial de la película *X-Men 2* no se haga tan peliagudo. Y es que el bueno de Logan se merece una ayuda.

Desbloquear el menú de pausa
Ve a la pantalla del menú principal y teclea ▲, ▲, ●, ●, ■ ■, ●, ●, y **L1+L2+R1+R2** (evidentemente a la vez). Cuando empieces a jugar, si vas a la pausa, verás que el menú cuenta con una nueva opción, desde la que puedes activar dos ventajas: invulnerabilidad y modo Foto. Este último sólo sirve para congelar la acción.

Desbloquear todos los niveles
En el menú principal, teclea ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, **L1+R1**. Un chasquido te indicará que has introducido el código de forma correcta, y todos los niveles del juego serán seleccionables.

Desbloquear todos los trajes
De nuevo en el menú principal, esta vez el código que debes introducir es el siguiente: ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **L1+L2** . Una vez oigas el chasquido, podrás ir a la sección de Extras del menú, donde estarán desbloqueados todos los trajes disponibles para Lobezno, desde los más actuales hasta los primeros que aparecieron en los cómics.

Desbloquear todos los archivos de Cerebro
Ve a la pantalla de menú principal, y esta vez teclea ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **R1+R2**. Tras el chasquido que te indica que has introducido el código correctamente, tendrás acceso a la información sobre la mayoría de los personajes del juego.



Autos de choque

Destruction Derby Raw

Ahora que la saga va a saltar al mundo *on-line* en PS2 es un buen momento para echar la vista atrás hacia los orígenes de *Destruction Derby* en PS One

Desarrollador **Studio 33**
Editor **Psygnosis**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **2000**

Con esta tercera entrega en PS One la saga *Destruction Derby* afrontaba un reto importante, ya que era la primera vez que Reflections (los padres de *Driver* y los futuros creadores de *Stuntman*) no se encargaban de su desarrollo. Sin embargo, Studio 33 supo aportar la suficiente dosis de calidad y novedad como para que no decayera el alto nivel de la serie *DD*.

La clave fue mantener la velocidad, la cantidad de golpes por metro recorrido y la bestial ambientación basada en melodías guitarreras, todo ello aderezado con alguna que otra novedad interesante. Y es que la base de los dos anteriores juegos era lo suficientemente buena y divertida como para ser válida en un tercero: como en cualquier juego de carreras era importante acabar en una buena posición, pero también resultaba vital provocar cuantos más accidentes mejor. En esta ocasión contábamos además con un nuevo botón de turbo que nos otorgaba la posibilidad de dejar todavía más para el arrastre a los vehículos rivales y además el modo Smash 4 $ permitía invertir el dinero ganado en nuevos coches o en componentes que mejoraran nuestro bólido.

Contábamos con un botón de turbo que permitía dejar todavía más para el arrastre a los vehículos rivales

Pero uno de los añadidos más interesante de *Raw* fue el modo Batalla, ya que incluía minijuegos tan divertidos y surrealistas como el que nos proponía deshacernos de una bomba, aquel en el que debíamos despejar el camino a un *jeep* o la estrella: la lucha sobre un rascacielos.

Y aunque lo más importante en *Destruction Derby* ha sido siempre su tremenda jugabilidad, lo cierto es que en esta ocasión el apartado gráfico también acompañaba. El motor 3D funcionaba con bastante fluidez (sólo cuando se producen choques de más de cinco coches se produce alguna pequeña ralentización), los escenarios era muy sólidos y, lo que es más importante, los efectos de daños en los coches aún hoy resultan bastante convincentes. Veremos si todo esto se mantiene en la versión *on-line* del juego que podremos disfrutar dentro de muy poco.



"Oye, ¿tú estás seguro que por aquí se va a Torremolinos? Es que esto no me suena nada..."









Los coches voladores

Sin duda, el más interesante de todos los minijuegos agrupados en el modo Batalla es el denominado Skyscraper. En él, todos los coches son transportados a una azotea y, allí, comienza una tremenda lucha hasta que sólo uno de ellos queda en pie. Cualquier truco, por sucio que sea, sirve para echar a los otros vehículos por el barranquillo: la simple pero efectiva técnica de empujarlos, hacer que nos persigan y apartarnos... o simplemente esperar pacientemente hasta que queden un par de ellos y entonces rematar la faena, aunque en este caso no obtendremos demasiados puntos.







¿SEGA SE FUSIONARÁ FINALMENTE CON NAMCO O CON SAMMY?

POR NO PONERSE DE ACUERDO, NO COINCIDEN NI EN LA MANERA DE CORTAR EL PAN. NUESTROS DOS CONTERTULIOS FAVORITOS, HOLYBEAR Y T-VIRUS, SIGUEN DISCUTIENDO A LA MÍNIMA DE CAMBIO, ESTA VEZ POR LAS POSIBLES FUSIONES DE SEGA.

SERVICE GAMES, JUEGOS AL SERVICIO DE SU MAJESTAD



El tema del 'arrejuntamiento' está de moda, y no nos referimos a las parejas de hecho ni al retorno forzado de Pajares y Esteso, sino a las fusiones entre grandes del videojuego, como es el trágico caso que nos ocupa: Namco *loves* Sega, y ante tamaña *tentation* dudo que se decida por la *little* Sammy. ¡Que alguien los detenga! ¡Es como si el Cola-Cao y el Nesquik se hicieran uno, como si sólo existiera La Primera en la tele, como si Square y Enix se fusionaran (esto... ehem... ¡buaaaaah!)! Y es que si hay dos compañías estandartes en el mundo de los *arcades* con mayúsculas, son estas dos empresas niponas. Quizá podríamos incluir también a Capcom, pero después del anuncio de su retirada de los salones recreativos, no podemos más que sentirnos todavía más desoladamente huérfanos de juegos rebosantes de calidad y adrenalina. Pero es en el sector consolero donde realmente notaremos su falta de competencia, quedándonos con la mitad de juegos pero el doble de parecidos. ¿Será el fin de la rivalidad *Tekken-Virtua Fighter* (ahora que Sega le había cogido el tranquillo a hacer beat'em-ups buenos), *Daytona-Ridge Racer*, *Time Crisis-House of the Dead*? No lo sabemos, pero a tenor de lo visto en materia de fusiones, sí es seguro que se acabará el arriesgar con los locos y divertidos proyectos del Sonic Team, los frenéticos disparos de *Point Blank*, o con cualquier saga que no lleve pegada la etiqueta "rentabilidad". Y nosotros que todavía esperábamos con secreta ilusión una versión de *Golden Axe* para 128 bits...

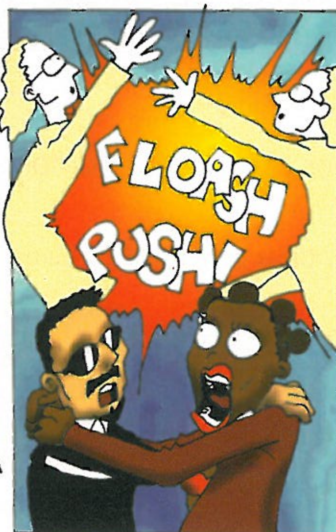
PACHINKO A *PACHINKO* SE LLEGA LEJOS



Amigo Holybear, no nos dejemos llevar por la pasión del encendido aficionado a los videojuegos. Es cierto que a nuestra (un tanto miope) vista de *freakies* sería mucho más espectacular una fusión de Sega y Namco, pero si lo miramos desde la perspectiva de los directivos de Gestmusic, *uséase*, de sacar todo el dinero posible con el mínimo esfuerzo, está bien claro que la opción de unirse con Sammy es todo un caramelito de fresa para las arcas de los creadores de Sonic... que no hay que olvidar que ahora mismo tienen más telarañas que el tejado de la casa de Spider-Man. Primero, porque se trata de uno de los fabricantes más importantes de *pachinko* (esa especie de mezcla de *pinball* con máquina tragaperras) en Japón, y todo el que se haya paseado alguna vez por las calles de Tokyo o alguna ciudad similar sabe que los nipones le dan a estas máquinas casi tanto como los contertulios de *Crónicas Marcianas* al *whisky on the rocks*. Y segundo, porque el acuerdo de fusión Sega-Sammy consiste en que ambas compañías conserven sus identidades separadas, con lo que unos se dedicarían a lo que se les da bien, el *pachinko*, mientras los otros se dedicarían a lo que les ha hecho famosos, los videojuegos (sobre la fabricación de consolas, mejor que corran un tupido velo). Así que no te preocupes: con un poco de suerte, puede que aún puedas disfrutar de ese *Golden Axe* que tanto ansías (de momento tendrás un *Altered Beast*, que tampoco está tan mal).

FUERA DE JUEGO









DEDICADO A NACHO :-)

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Ángel Luis Álvarez GUARDO (PALENCIA)

CONCURSO *DR. MUTO* (PLANET 52)
David Álvarez VIC, Javier Calto SANTA FE (GRANADA), Alberto Falcón CARTAYA, Cora Cuscó BARCELONA, Javier Salgado VALENCIA, Fernando Plaza OLESSA DE MONTSERRAT, Miguel Sánchez VILLAREAL, Agustín Pellicer VALENCIA, Daniel Roca VILASECA, Marc Palou MOSCARÍ, Enrique Bermejo CAÑAMARES, Aura Delgado TERRASA , Fernando Castaño DON BENITO, Victoria Plaza TORRE PACHECO, José Luis Gómez PALAS DE REY.

CONCURSO *PRIMAL* (PLANET 52)
Ibai Municio ALGORTA (GETXO), José Andrés López CORDOBA, José Fernando Martínez SALAMANCA, Alfonso Pérez BARBATE, Julio Pérez NOVELDA (ALICANTE), Juan Alberto López CHURRIANA DE LA VEGA, Francisco García (PALMA DE MALLORCA), José Mª Ortiz ALZIRA, Jesús Albiñana BELLREGUARD, Antonio M. Sanz MADRID, Mº Lourdes Benítez REUS, Santiago Jiménez EL ESPINAR (SEGOVIA), José Miguel Cuenca MADRID, Daniel Gómez VALLADOLID, Ricardo Rico MADRID, J. Carlos Recio BORMUJOS (SEVILLA), Daniel Castillo PARQUE DE ALCOSA (VALENCIA), Xavier Longas BARCELONA, Juan Gómez MADRID, Modesto Pariente ALBACETE

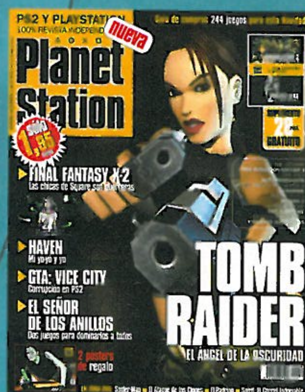
¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes, Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N48 Reportaje Tomb Raider: EAOLO, Reportaje El Señor de los Anillos. Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance, Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles. Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.



N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner, Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2, Reportaje Silent Hill 3, Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On-Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.



N47 Especial Tokyo Game Show 2002, Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme. Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank. Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte).



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II. Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault. Guías: Commandos 2 (1ª parte).

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



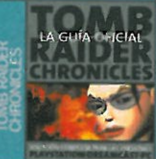
GRAN TURISMO 2



COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁRCOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Tras tres retrasos (si no nos hemos descontado desde la primera fecha de lanzamiento, prevista para el pasado mes de noviembre), parece que finalmente *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* estará en las tiendas durante la segunda quincena del próximo mes de junio. Aunque en esta misma revista ya os ofrecemos una previa con nuestras primeras impresiones sobre el juego, será el mes que viene cuando os ofrezcamos nuestro análisis a fondo de la aventura que revolucionará la saga de la arqueóloga más famosa del mundo.

Como viene siendo habitual, el E3 no falta a su cita anual del mes de mayo y en nuestro número 55 vais a poder encontrar cumplida información de todo lo que acontezca en la feria americana. Sony deberá dejar el pabellón bien alto ante el empuje de Microsoft y Nintendo, así que el salón promete ser uno de los más interesantes de los últimos años.

EA Big sorprendió a propios y extraños con la primera parte de *NBA Street*, el juego que tomó la espectacularidad de juegos como *NBA Jam* y la llevó hasta límites insospechados. Sin embargo, todo parece indicar que *NBA Street Vol. 2* va a conseguir superar lo que parecía insuperable: ser más espectacular y más divertido que su predecesor.

En Koei hay auténticos especialistas en batallas campales y lo han vuelto a demostrar en *Dynasty Warriors 4*. En nuestro próximo número descubriréis si han conseguido introducir las suficientes novedades como para convencer a los que ya se saben de memoria su excelente tercera parte.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JUNIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.